WE PUMPED UP THE JAM!

NBA JAM™

T.E.™

TOURNAMENT EDITION

INSTRUCTION MANUAL



MIDWAY®



JAM™ IT HOME!

Cut loose, drive for the net, and give it all you've got! With NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, you're experiencing wham, bam, hoop action like you've never seen before!

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ lets you wham it and slam it with rim-rocking superstars like Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Anfernee Hardaway and Karl Malone! They're all here: the greatest superstars of the sport that has become the greatest game on the globe!

Blast off with the Rockets and the Blazers, display some roundball Magic and Heat, fly high with the Hawks and the Hornets! All 27 NBA® teams are represented as you take to the boards in one-on-one, two-on-two, or two-on-one competition!

Hit the hardwood with slams and turbo-charged Jams! Take the three-point shot from the far end of the court, or Jam it home from under your opponent's net!

You think you know the game? Think again! With NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ you're entering a whole new world of rim-ramming, hard-hitting hoop excitement!

BEFORE YOU LACE UP THE SHOES

NOTE: NBA JAM TE™ SUPPORTS THE FOLLOWING SOUND CARDS:

Ad Lib, Ad Lib Gold.
Ensoniq Sound Scape General MIDI.
ESS Technology ES688 FM
Audio/Digital Audio
General Midi (Roland MPU-401 interface
or 100% compatible
Generic Yamaha OPL3-based FM Audio
Gravis Ultrasound Midi Synth.
Media Vision Pro Audio Spectrum
Media Vision Pro Audio Spectrum 16
or plus
New Media Corporation WaveJammer
Digital Audio
Sound Blaster 1/2/PRO/16/AWE32
or 100% compatible.
Tandy 3 voice

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS FOR NBA JAM TE™

- IBM or 100% compatible 486SX/33MHz PC
- 8MB RAM, double speed CD-ROM drive
- 15 MB hard disk drive space for full installation (2MB for partial install)
- DOS 5.0 or greater
- 1 MB Super VGA video card
- CD-ROM drive

INSTALLATION:

1. Turn on your computer. Insert the NBA JAM TE™ CD-ROM disc (located in the jewel case in your package) into your CD-ROM drive (using a disc caddy if appropriate).
2. At the DOS prompt (C:\>), type the letter corresponding to the CD-ROM drive on your computer (most are either D or E) followed by a colon (:), then press the ENTER key.
3. At the D:\> or E:\> prompt, type INSTALL [Enter].
4. The NBA JAM TE™ Installation Program will run. Follow the on-screen prompts to install NBA JAM TE™ to your hard disk drive. NOTE: You can choose either a FULL or PARTIAL installation by pressing either the F1 or F2 keys when prompted.
   - Choosing FULL installation will install the entire game directly onto your hard drive. This will give the best game performance, and is recommended. You must have at least 15MB of hard drive space free for a full installation.
   - Choosing PARTIAL installation will install only a portion of the game (2MB)directly onto your hard drive, and access the CD-ROM for the remainder of the program. This saves space on your hard drive, but results in longer loading time between quarters.
5. To run NBA JAM TE™ once it is installed on your hard disk, ensure that you are in the NBA JAM TE™ directory, then type 'JAM' [Enter] at the 'C:\ACCLAIM\JAMTE>' prompt.

Once your game is installed, you will be given Sound Card Configuration options. This program automatically detects the proper setting to maximize game performance. Highlight Done when this functions is completed. For further information, please see the Technical Supplement.

If you experience any difficulty installing NBA JAM TE™, please consult the Technical Supplement included with your game."

When the NBA® Jam™ Tournament Edition™ title screen appears, press ENTER. You will then see a screen featuring these choices: Start Game or Options. Highlight your choice and press the FIRE button or ENTER.

NOTE: There are four different player positions in NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™. Players 1 and 2 are teammates, and players 3 and 4 are teammates who oppose them. To play a four player game, you must have a 4 player Gravis GrIP adapter.

Once you select Options, you will see a screen with the following options:

GAME OPTIONS lets you customize your NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ game play in a wide variety of ways!

Timer Speed: The speed of the clock may be set from 1 (extra slow) to 5 (extra fast).

Drone Difficulty: The competitive intelligence of your computer controlled opponents may be set from 1 (extra easy) to 5 (extra smart).

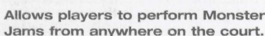
Tag Mode: unless a human player should "jump in" by pressing an action key or button). Tag Mode ON

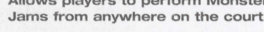
Computer Assistance: Set on or off. When on, this option will cause the computer to make sure that games remain close by cooling off any team that gets too big a lead! Turn off to give both teams a "fair shake".

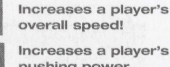
Player Size: Speed up game play by reducing the size of the players. On a slower computer, this can speed up game play considerably. Set player size from 100% down to 60%.

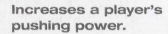
SPECIAL FEATURES allows you to make additional adjustments to six game features:

1. **Tournament Mode.** When on, this disallows all power-ups and cheats, and turns computer assistance off. Notice that when Tournament Mode is on, all other options in the special features menu are not available, and that Computer Assistance is automatically turned off on the regular options screen.
2. **Shot Clock.** May be adjusted from 5 seconds to 24 seconds.
3. **Overtime.** May be adjusted from 1 minute to 3 minutes.
4. **Hot Spots.** When on, will create visible hot spots with different point values. Shoot or Jam™ from a hot spot and score bonus points! When your player lands on one, you'll hear a sound and the color of the spot will change.
5. **Power-Up Icons.** These will enable a player to instantaneously (and temporarily) increase his dunking ability, cause a player to remain temporarily "on fire," ... and more! Available to be picked up by a human player or the CPU, they appear on screen at random intervals. Here's a directory of available icons you'll find in NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™:


Increases a player's ability to make the three-point outside shot!


Allows players to perform Monster Jams from anywhere on the court.


Increases a player's overall speed!


Increases a player's pushing power.


Temporarily gives a player unlimited turbo!


Causes a player to catch fire increasing his ability to sink those incredible slams!


The Bomb flattens everyone on the court except the player who collects it.

6. **Juice Mode.** Talk about high-speed slamming! Turning up the juice increases all players' overall speed by a factor 4. Try hitting turbo when your player's been juiced up to a factor of four! Awesome!

NOTE: Hot Spot or Power-Up Icon games will NOT count toward your season record.

FULL MOTION VIDEO

The halftime and end of game reports feature actual full motion video clips of your NBA team in action. You may choose to turn this feature OFF or ON.

CONTROL OPTIONS

Use this option to configure your joystick or keyboard. Toggle between Keyboard 1, Keyboard 2, GrIP Pad, Joystick and CPU. After selecting your input device, actions such as Turbo, Shoot/Block and Pass/ Steal can be assigned to particular buttons or keys by pressing the desired button/ key when an action is listed. When finished, you will automatically return to the options screen.

A note about Game Types and Input Devices: A Head to Head Game places two human players on opposite teams. The person with the 1st input device (Keyboard 1, Joystick 1) is Player 1, but the person with the 2nd input device (Keyboard 2, Joystick 2) is Player 3. A Team Game places both players on the same team (two players vs. the computer). The person with the 1st input device remains Player 1, but the person with the 2nd input device is now Player 2.

Configuring Keyboards

Two players can play on one keyboard. Note that players may not have the same keyboard control keys. When setting configurations, you may choose between Keyboard 1, Keyboard 2, or a combination of Keyboard and Joystick. Default configurations are as follows:

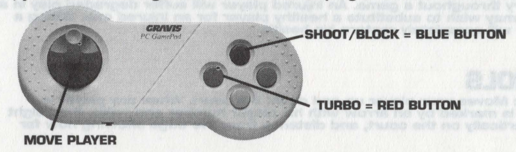
KEYBOARD DEFAULT CONTROLS



FOUR BUTTON JOYSTICK DEFAULT CONTROLS

To use more than one joystick, you must have a game card installed or plug a Y cable into the existing game port.

NOTE: When using a four button joystick, the PASS/STEAL function must be configured in the Control Options screen.

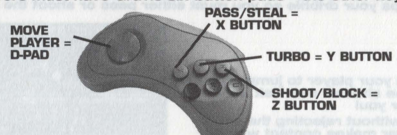


TWO & THREE BUTTON JOYSTICK DEFAULT CONTROLS

When using either a two or three button joystick, you must split your configuration between the joystick and a keyboard key. When using a GrIP adapter, all players must use the Grip.

GRAVIS GRIP JOYPAD CONTROLS

Plug a Gravis GrIP into your game port to enable up to four players to play with joysticks. When using the GrIP, all players must have Gravis six-button pads— the other keyboard and joystick options are disabled.



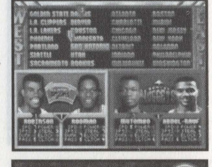
Records Option

Activating this option will take you to the record screen, where you can view and/ or delete records. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ stores records and stats for over 32 different players! At some point, however, you may wish to make room for a new one. To erase a record, press UP or DOWN arrow (cursor) keys to highlight the desired record and press the FIRE button to DELETE. You will then be asked to confirm whether you truly wish to delete this record. Press ESC to abort your deletion, or the FIRE button to erase the record. Press ESC to return to the OPTIONS screen

Exit Menu

When you're through setting options, highlight Exit and press ENTER. You will return to the Game mode screen, where you can jump into NBA action!

Before or after setting OPTIONS, highlight START GAME to begin play. You will then be asked if you wish to enter your initials and birthdate for record-keeping. Press UP or DOWN arrows (cursor) keys to choose, then press the SHOOT KEY/BUTTON. This decision affects all players; no player can enter initials if "no" is selected. If "yes" is selected, each player will then be asked to enter his/her initials and birthdate. Move the cursor to the desired letter, then press the SHOOT KEY/BUTTON to select. Select the month and date. If the initials and date entered are in memory, your record will be immediately recalled. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™'s record-keeping feature stores each player's record, ranking, winning percentage, and more!



You will then be asked to choose your NBA® team. Use the direction arrows (cursor) keys OR JOYSTICK to highlight the team you want. Both players can pick the same team. Each team is comprised of two players from a roster of three or more NBA® teammates. In addition to the 27 NBA® teams, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ features a rookie team made up entirely of NBA® newcomers. As with regular teams, both players can select rookie teams. Rookie team games do NOT count towards a season.

Notice that for every player featured in NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, a field of statistical ability rankings appears below the player's portrait. These figures rate each player on a scale of 0 to 9 in eight important playing categories. Attributes rated are:

Speed: How peppy the player is.

3 Pt: Rates how well the player hits the hoop from "downtown".

Dunk: A ranking of what kind of Jammer the player is.

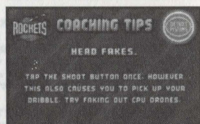
Pass: How accurate a player's passing game is.

Power: The power of a player is important in terms of both his strength and his ability to withstand injury.

Steal: Rates a player's ability to strip the ball from opponents.

Block: How good is this player at rejecting and deflecting attempted shots? The block rating tells no lie!

Clutch: Tells you whether this player comes through when you need him most, or if El Foldo is more his style.



Once you've highlighted your team, use the SHOOT KEY/BUTTON to scroll through the available player combinations on that team, then press the TURBO KEY/BUTTON to lock in your choice.

After the first and third quarters, the computer will provide coaching tips to help you improve your game!

After the second quarter, the computer will review the players' statistics for the first half.

TIME TO HIT THE BOARDS!

HOME

An NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ game is divided into 4 quarters of three minutes each. A game begins with a tip-off, as two players leap for the ball in order to gain control. Possession of the ball at the beginning of the second and fourth quarters goes to the home team (team two), and to the visiting team (team one) at the start of the third quarter regardless of who wins the initial tip or who possessed the ball when the previous quarter ended. The home team defends the basket at the right side of the screen and scores against the visiting team's basket at the left side of the screen

The object of the game is to have outscored your opponents when the final buzzer sounds. A basket counts for two points when it is shot from inside the three-point line, and three points when shot from behind it.

A defensive player can block a shot, but only when the ball is on the upward part of its arc. If it is touched by a defender on its downward flight, a goaltending call is made, and points are awarded whether or not the basket was going to go in. Once the ball touches the rim, however, it can be grabbed by any player, either offensive or defensive.



POSSESSION INDICATOR

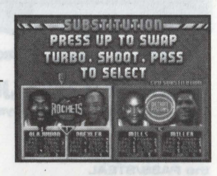
THREE-POINT LINE

To make identifying the ball-handler easy, whenever a player has possession of the ball, an orange basketball indicator will appear behind his name at the top of the screen. If nobody has possession— the ball is in the air or has been knocked away — there is no indicator.

If a player scores three baskets in a row, he is "on fire!" During this time, he has unlimited turbo, and a much better chance of sinking shots from anywhere on the floor! Only one player can be "on fire" at a time. Being "on fire" lasts for four baskets by the "on fire" player or until the next opposing basket goes in, meaning that a teammate can score without disrupting the fire. The ball glows when the player on fire holds it and smokes when he shoots it!

SUBSTITUTIONS

After the 1st, 2nd and 3rd quarters, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ allows you to make player substitutions from your team roster. Change the player combination by pressing up on your joystick or keyboard. When you see the two players on screen you want in the game, press any button or key to begin the next quarter. [NOTE: When a player completes a season by defeating all 27 NBA® teams, expanded rosters become available for some teams— and special teams become available as well!]



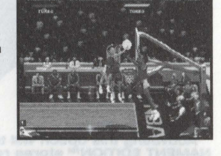
Injury: A progressive assessment of a player's health, this ranking will increase as a player sustains increased injury throughout a game. An injured player will suffer degraded play in all attribute areas, so you may wish to substitute a healthy player for an injured one. Sitting a player out for a quarter will completely restore his health.

JAM™ CONTROLS

Directional Pad/ Keys: Moves your player up and down the court. When any player is off-screen, his position is marked by an arrow with his player number and color, the height showing where he is vertically on the court, and distance from the edge showing how far off-screen he is.

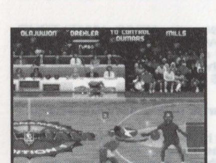


SHOOT/BLOCK: When your team has the ball, the SHOOT KEY/ BUTTON will cause you (and on a one-human team, your computer teammate as well) to shoot for the basket. Your player releases the ball when you release the button. Releasing the ball at the apex of your leap gives your shot greater accuracy, but releasing it quickly or very slowly can often prevent a leaping defender from blocking or stealing the ball. Tapping SHOOT quickly several times executes a head-fake which may trick the defense, but it stops your dribble so you must either pass or shoot the ball before you can move!

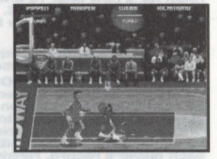


When your team does not have the ball, SHOOT/BLOCK causes your player to jump up for a block. Timing is crucial to denying the shot. Jump too early and the shooter can wait until you fall out of the way; jump too late and the shooter can shoot it over you!

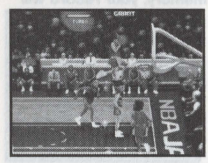
Many times your defender will get a piece of the ball without rejecting the shot completely. The ball will flash white whenever your defensive player makes contact with it.



PASS/STEAL: When your team has the ball, the PASS KEY/BUTTON will cause you (and on a one-human team, your computer teammate) to pass the ball to his teammate. But a passed ball is easily intercepted by a defender so look before you pass!

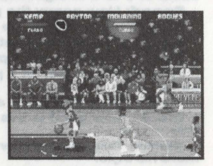


When your team does not have the ball, tapping this button or key causes your player to swipe at the ball in the hopes of either stealing it or knocking it out of an opponent's hands.



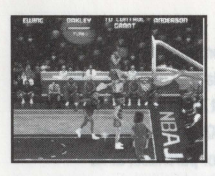
TURBO: TURBO causes your player to run much faster than he normally would (determined by his attributes), whether on offense or defense, allowing you to blow by a defender, or to step around a pick and block a shot! Unfortunately, your player has only a limited amount of turbo power, indicated by the meter by your player's name. As you use it, the meter runs down, but when you release TURBO , it begins to regenerate. A player using Turbo can be spotted by his colored shoes! When a player is "on fire," he has unlimited turbo until his fire is put out, but to use the turbo, the button must still be held!

Tapping TURBO several times quickly causes your player to grab and protect the ball, a move which can often knock defenders away and give you a clean shot at the basket.



TURBO + SHOOT/BLOCK: When your player has the ball near the basket, pressing these two buttons/keys causes you (and on a one-human team, your computer teammate) to go for the Jam, slam-dunking the ball into the basket. There are many spectacular "Ultra-Jams" that can be executed, depending on a number of factors such as the players dunking ability and position. Your player will only Jam if he is moving, however, so be sure to drive towards the hole if you want to slam!

When your team doesn't have the ball, pressing these two buttons/keys makes your player go for a super block, jumping much higher than he ordinarily would!



TURBO + PASS/STEAL: Pressing these buttons/keys will cause the ball-handler to execute a much harder and safer pass than the PASS button/key by itself. Often these will take the forms of behind-the-back, or bounce passes.

When your player doesn't have the ball, pressing these buttons/ keys together makes your player maneuver his way through. He may clear a player out of the way. Be careful, because you can clear your own player too! Defensively this is a useful tool for stealing the ball, bringing down rebounds, and stopping "easy Jams!" Offensively this is a good way to clear an area so a teammate has a clear shot at the basket.



OFFENSIVE CONTROLS

	TAP BUTTON/ KEY	HOLD BUTTON/ KEY	PRESS + TURBO
SHOOT/ BLOCK	HEAD FAKE	JUMP SHOT	DUNK
PASS/ STEAL	PASS	PASS	SUPER-PASS
TURBO	PROTECT BALL	RUN FASTER	

DEFENSIVE CONTROLS

When player does not have possession of the ball

	TAP BUTTON/ KEY	HOLD BUTTON/ KEY	PRESS + TURBO
SHOOT/ BLOCK	BLOCK	BLOCK	SUPER-BLOCK
PASS/ STEAL	STEAL	STEAL	CLEAR
TURBO		RUN FASTER	

LIMITED WARRANTY

ACCLAIM warrants to the original purchaser of this ACCLAIM product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This ACCLAIM software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and ACCLAIM is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. ACCLAIM agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any ACCLAIM software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability, please mail to

ACCLAIM DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

Please allow 28 days from despatch for return of your cartridge.
This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void of the defect in the ACCLAIM software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATED, ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD, ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL ACCLAIM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ACCLAIM PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.
This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of ACCLAIM.

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Coin-Operated Video Game Software © 1994 Home Version Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company by Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ACCLAIM. Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

This product is exempt from classification under U.K. Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Coin-Operated Video Game Software © 1994 Home Version Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company by Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Bist Du scharf auf heiße Dunking-Szenen, die den Korb zum Beben bringen? Willst Du die größten Stars der NBA in Action sehen? Bist Du Basketball-Fan? Dann bist Du hier genau richtig! Acclaim Entertainment bringt immer Superspannung - und jetzt gibt's noch mehr davon! Denn mit dieser außergewöhnlichen PC CD-Rom-Version kommt der überragende Bildschirmschoner Lights Out Sports Fan. Wenn Du also Deine irren Dunkings in NBA JAM TE ™ versenkt hast, kannst Du auf Deinem Desktop mit dem Spaß weitermachen! Im ersten Teil des Handbuchs wird die Installation und das Betreiben von NBA JAM TE™ beschrieben, während der zweite Teil Instruktionen für den Bildschirmschoner enthält. Von diesem Spiel kommst Du so schnell bestimmt nicht wieder los!

GIB DEN ANDEREN EINEN KORB!

Ran an den Korb. Mit vollem Einsatz! Du spielst NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, das Härteste, was Du an Basketball-Action je erlebt hast!

In der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ kannst Du es mit solchen Basketballstars wie Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Anfernee Hardaway und Karl Malone aufnehmen. Alle sind sie mit von der Partie: die größten Superstars des einzig wahren Spiels weit und breit!

Laß mit den Rockets und den Blazers die Fetzen fliegen, halte mit dem Ballzauber von Magic und Heat die Zuschauer in Atem, oder heb mit den Hawks und den Hornets zum Dunking ab! Alle 27 Teams der NBA® sind vertreten, wenn Du Dich für ein Match Eins-gegen-Eins, Zwei-gegen-Zwei oder Zwei-gegen-Eins aufs Spielfeld stürzt!

Versenke Deine Monster-Dunkings, und hau das Brett mit Turbo-Kraft in Stücke! Hol Dir mit einem Fernwurf vom anderen Ende des Spielfelds drei Punkte, oder bring Deine Gegner mit geschickten Korblegern zur Verzweiflung!

Du denkst, Du beherrschst das Spiel? Zu früh gefreut! Mit der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ betrittst Du eine völlig neue Welt atemberaubender, korbzerschmetternder Basketball-Action!

BEVOR DU DICH INS SPIELGESCHEHEN STÜRZT

HINWEIS: NBA JAM TE™ UNTERSTÜTZT FOLGENDE SOUNDKARTEN:

Ad Lib, Ad Lib Gold.
Ensoniq Sound Scape General MIDI.
ESS Technology ES688 FM Audio/Digital Audio
General Midi (Roland MPU-401 Interface oder zu 100% kompatibel)
Generic Yamaha OPL3-based FM Audio
New Media Corporation WaveJammer Digital Audio
Gravis Ultrasound Midi Synth.
Media Vision Pro Audio Spectrum
Mindestens Media Vision Pro Audio Spectrum 16
PC-Lautsprecher
Tandy 3 Voice
Sound Blaster 1/2/PRO/16/AWE32 oder zu 100% kompatibel

SYSTEMANFORDERUNGEN FÜR NBA JAM TE™

- IBM-PC 486 SX33 MHz (486 DX2 66 MHz empfohlen) oder zu 100% kompatibles Gerät
- 8 MB RAM
- Mindestens MS DOS 5.0
- VGA-Grafikkarte (640 x 480, 256 Farben)
- Double Speed CD-ROM-Laufwerk
- MPC-kompatible Soundkarte
- Mindestens 15 MB freien Festplattenspeicher (für vollständige Installation)

INSTALLATION:

1. Schalte Deinen Computer ein. Lege die NBA JAM TE-CD-ROM in Dein CD-ROM-Laufwerk ein (falls erforderlich mit Hilfe des CD-Caddys).
2. Gib nach der DOS-Eingabeaufforderung (C:\>) den Kennbuchstaben für das CD-ROM-Laufwerk Deines Computers ein (meistens D oder E) und tippe danach einen Doppelpunkt (:). Drücke anschließend <ENTER>
3. Gib INSTALL nach dem Systemzeichen D:\> oder E:\> ein, und drücke anschließend <ENTER>.
4. Nun läuft das NBA JAM TE-Installationsprogramm. Befolge beim Installieren auf die Festplatte die Bildschirmanweisungen.

ANMERKUNG: Du kannst Dich entweder für eine VOLLSTÄNDIGE oder TEILWEISE Installation entscheiden, indem du die F1-(vollständig) oder F2-Taste (teilweise) drückst, wenn diese Option abgefragt wird.

- Wenn Du die VOLLSTÄNDIGE Installation wählst, wird das ganze Spiel direkt auf Deine Festplatte installiert. Dies ermöglicht Dir die beste Spielbarkeit und wird daher empfohlen. Du mußt mindestens 15 MB freien Festplattenspeicher für eine vollständige Installation zur Verfügung haben.
- Wenn Du die TEILWEISE Installation wählst, werden nur die notwendigen Dateien des Spiels direkt auf Deine Festplatte kopiert, und die CD-ROM wird für den Rest des Programms verwendet. Das spart Platz auf der Festplatte, hat jedoch einen langsameren Spielablauf zur Folge.

5.Nachdem Du NBA JAM TE auf der Festplatte installiert hast, mußt Du beim Betreiben des Spiels darauf achten, daß Du Dich im NBA JAM TE-Verzeichnis befindest. Gib dann JAM hinter dem Systemzeichen C:\ACCLAIM\JAMTE> ein und drücke anschließend <ENTER>.

Sobald Dein Spiel installiert ist, werden Dir Sound Card Konfigurations-Optionen gegeben. Das Programm entdeckt automatisch die optimalen Einstellungen, um die Spielbarkeit zu maximieren. Klicke <DONE> an, nachdem Du Deine Einstellungen gemacht hast. Zusätzliche Informationen findest Du im Technischen Zusatzhandbuch.

Wenn Du Schwierigkeiten bei der Installation von NBA JAM TE hast, nimm das Technische Zusatzhandbuch, das Deinem Spiel beiliegt, zur Hand.

Drücke <ENTER>, sobald der NBA® JAM™ Tournament Edition™-Titelbildschirm erscheint. Folgende Optionen stehen nun zur Verfügung: "Start Game" (Spielstart) oder "Options" (Optionen). Markiere die Option Deiner Wahl, und bestätige dann mit dem FEUER-Knopf oder <ENTER>.

HINWEIS: In der NBA® Jam™ TOURNAMENT EDITION™ gibt es vier Spielerpositionen. Spieler 1 und 2 bilden ein Team, Spieler 3 und 4 das Gegenteam. Für ein Spiel mit 4 Teilnehmern wird ein Gravis GrIP-Adapter benötigt.

Wenn Du Dich für "Options" entschieden hast, erscheint ein Bildschirm mit folgenden Optionen:

GAME OPTIONS bietet Dir eine Vielzahl von Möglichkeiten, das Spielgeschehen zu beeinflussen:

Timer Speed (Zeitablauf): Damit kannst Du auf einer Skala von 1 (sehr langsam) bis 5 (sehr schnell) festlegen, wie schnell die Uhr für das Spiel abläuft.

Drone Difficulty (Schwierigkeitsgrad): Damit kannst Du auf einer Skala von 1 (schwach) bis 5 (stark) wählen, wie gut und geschickt Deine vom Computer gesteuerten Gegner sein sollen.

Tag Mode (Übergabe-Modus): In einem Spiel für eine Person oder mit einem menschlichen Spieler pro Team kannst Du mit dieser Funktion der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ entscheiden, wie Dein Teamgefährte gesteuert werden soll. OFF (Aus) ist dabei die Standardeinstellung. Wie bei der Arcade-Version steuerst Du während des ganzen Spiels einen Basketballspieler, während der Computer die Steuerung Deines Mannschaftskameraden übernimmt (es sei denn, ein weiterer Spieler steigt durch Drücken einer Aktionstaste oder eines Aktionsknopfes ein). ON (Ein) ermöglicht es Dir, immer die Bewegungen und die Ballbehandlung desjenigen Spielers Deiner Mannschaft zu steuern, der gerade in Ballbesitz ist. Mit anderen Worten: Du gibst mit dem Ball auch die Steuerung ab. Die "Übergabe" erfolgt erst dann, wenn Dein Mannschaftskamerad in Ballbesitz ist. Wird ein Paß vom Gegner abgefangen, steuerst Du also weiterhin den Spieler, von dem der Paß kam.

Computer Assistance (Computer-Hilfe): Ist entweder ein- (ON) oder ausgeschaltet (OFF). Wenn die Option eingeschaltet wird, sorgt der Computer dafür, daß das Spiel immer spannend und ausgeglichen bleibt, indem er diejenige Mannschaft ein wenig bremst, die sich einen zu großen Vorsprung erspielt hat. Ist diese Option ausgeschaltet, dann haben beide Teams die gleichen Chancen.

PLAYER SIZE Du kannst das Spiel beschleunigen, in dem Du die Größe der Spieler auf dem Bildschirm verkleinerst. Auf langsamen Computern bringt eine Spieler verkleinerung mehr Power.

SPECIAL FEATURES (Besondere Funktionen) ermöglicht es Dir, an weiteren sechs Spielfunktionen Einstellungen vorzunehmen:

1. Tournament Mode (Wettkampf-Modus). Wenn dieser Modus eingeschaltet ist, werden alle Power-Ups und Mogeleien unterbunden sowie die Computer-Hilfe abgeschaltet. Beachte jedoch, daß im Wettkampf-Modus alle anderen besonderen Funktionen dieses Menüs nicht verfügbar sind und die Computer-Hilfe auf dem normalen Optionsbildschirm automatisch ausgeschaltet wird.

2. **Shot Clock (Wurf-Timer). Kann auf einen Wert von 5 bis 24 Sekunden eingestellt werden.**
3. **Overtime (Verlängerung). Kann auf 1 bis 3 Minuten eingestellt werden.**
4. **Hot Spots (Bonus-Zonen): Wenn diese Option eingeschaltet wird, erscheinen Bonus-Zonen mit verschiedenen Punktwerten auf dem Spielfeld. Wenn Du von einer Bonus-Zone aus einen Treffer landest oder ein Dunking erfolgreich abschließt, kassierst Du dafür Bonuspunkte! Tritt Dein Spieler auf eine solche Bonus-Zone, ertönt ein Signal und die Farbe der Zone wechselt.**
5. **Power-Up Icons. Hiermit kann der Spieler seine Dunking-Fähigkeiten umgehend (aber nur für eine bestimmte Zeit) aufbessern, vorübergehend an Schnelligkeit und Kraft gewinnen, mit Leichtigkeit Pässe abfangen... usw.! Diese Icons, die in willkürlichen Abständen auf dem Bildschirm auftauchen, können sowohl von den Spielern als auch von den Computer-Figuren aufgenommen werden. Hier ein Verzeichnis der in der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ verfügbaren Icons:**

Erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit für Würfe von außerhalb der Dreipunktelinie.

Ermöglicht es dem Spieler, von einer beliebigen Position auf dem Spielfeld aus "Monster-Dunkings" auszuführen.

Erhöht die Schnelligkeit des Spielers bei allen Aktionen.

Gibt dem Spieler zusätzliche Kraft.

Stellt einem Spieler vorübergehend unbegrenzte Turbo-Kräfte zur Verfügung!



Verleiht einem Spieler ein feuriges Spieltemperament, wodurch er unglaublich schwierige Würfe versenken kann!



Die Bombe macht alle Spieler auf dem Feld platt außer demjenigen, der sie aufsammelt.

6. **JUICE MODE (Saft und Kraft!). Hier geht die Post ab! Durch die Wahl dieses Modus wird die Schnelligkeit aller Spieler um einen Faktor von 1 bis 4 erhöht. Versuch's mal mit einem zusätzlichen Turbo-Icon, wenn die FULL MOTION VIDEO:**
Während der Halbzeit und am Ende der Spielstatistik kannst Du aktuelle Videoclips Deines NBA-Teams anschauen. Zur Hälfte oder am Ende von Spielreportagen werden echte, Full-Motion-Video-Sequenzen Deines NBA Teams in Aktion gezeigt. Du kannst diese Einspielungen entweder ein- (ON) oder ausschalten (OFF). Spieler schon mit vierfacher Geschwindigkeit über das Spielfeld fegen! Beinhart!

HINWEIS: Spiele mit Bonus-Zonen oder Power-Up-Icons werden NICHT zur Saisonstatistik dazugezählt.

Wenn Du die gewünschten Spieloptionen festgelegt hast, drücke START, um Deine Wahl zu bestätigen.

CONTROL OPTIONS (STEUERUNG)

Benutze diese Option, um Deinen Joystick oder Deine Tastatur zu konfigurieren. Schalte zwischen Keyboard 1, Keyboard 2, GrIP Pad, Joystick und CPU hin und her. Nachdem Du Deine bevorzugte Steuerung gewählt hast, kannst Du Aktionen wie Turbo, Werfen/Blocken und Passen/Ball abnehmen nun bestimmten Knöpfen oder Tasten zuweisen, indem man die entsprechenden Knöpfe/Tasten drückt, wenn eine Aktion angezeigt wird. Wenn Du damit fertig bist, wirst Du automatisch zum Optionsbildschirm zurückkehren.

Ein kleiner Hinweis über Spieltypen und Steuerung:

Im HEAD-TO-HEAD Modus (Gegner) treten zwei Spieler in unterschiedlichen Teams gegeneinander an. Die Person mit Steuerung 1 (Keyboard 1, Joystick1) ist Spieler 1, aber die Person mit der Steuerung 2 (Keyboard 2, Joystick 2) ist Spieler 3.

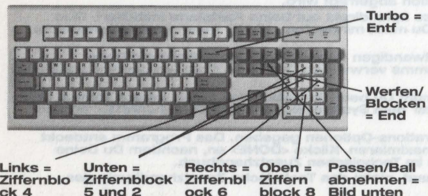
Im Modus TEAM-GAME (Mannschaft) sind beide Spieler in derselben Mannschaft (zwei Spieler gegen den Computer). Die Person mit der Steuerung 1 bleibt Spieler 1, aber die Person mit der zweiten Steuerung ist nun Spieler 2.

Tastaturkonfiguration

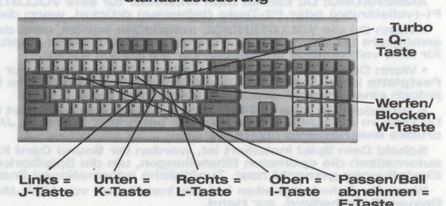
Zwei Spieler können gleichzeitig eine Tastatur zur Steuerung benutzen. Beachte aber, daß die Spieler auf der Tastatur nicht die gleichen Steuerungstasten benutzen können.

STEUERUNG

Spieler 1
Standardsteuerung

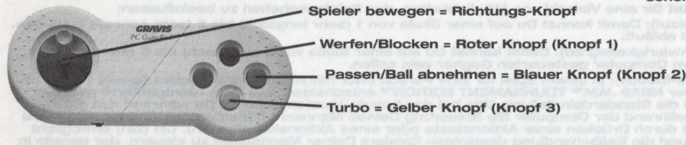


Spieler 2
Standardsteuerung



JOYSTICK MIT 4 KNÖPFEN

Um mehr als einen Joystick zu benutzen, mußt Du eine Game Card installiert haben oder ein Y-Kabel in den dafür vorgesehen Stecker stecken.



JOYSTICK-KALIBRIERUNG

Mit dieser Option kannst Du Deinen Joystick individuell einstellen.

JOYSTICK MIT 2 ODER 3 KNÖPFEN

Wenn Du einen 2-Knopf- oder 3-Knopf-Joystick benutzt, mußt Du neben dem Joystick auch die Tastatur zur Steuerung benutzen.

Spieler bewegen = Richtungs-Knopf
Werfen/Blocken = Knopf 1

Passen/Ball abnehmen = Knopf 2

Turbo = Taste auf Tastatur

Steuerung mit dem Gravis GrIP Joystick

Stecke einen Gravis GrIP in den dafür vorgesehenen Anschluß, denn damit können bis zu vier Spieler mit Joysticks spielen. Wenn Du den GrIP benutzt, müssen alle Spieler ein Gravis 6-Knopf-Joypad besitzen - die anderen Tastatur- und Joystick-Optionen sind außer Kraft gesetzt.

Spieler bewegen = Richtungs-Knopf

Werfen/Blocken = R/A-Knopf

Passen/Ball abnehmen = L/Y-Knopf

Turbo = X/B-Knopf

Records Option (Option Aufzeichnungen):

Mit dieser Option gelangst Du zum Aufzeichnungsbildschirm. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ speichert Daten und Statistiken für über 32 Spieler! Irgendwann kann es natürlich vorkommen, daß Du Platz für einen neuen Spieler schaffen möchtest. Benutze dann die Pfeiltasten OBEN oder UNTEN, um die jeweiligen Aufzeichnungen zu markieren, und lösche sie mit Hilfe des FEUER-Knopfes. Du wirst daraufhin aufgefordert, Deine Entscheidung zu bestätigen, bevor die Daten tatsächlich gelöscht werden. Drücke ESC, um den Löschvorgang abzubrechen.

Exit-Menü (Abbrechen)

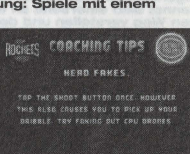
Vor oder nachdem Du Deine gewünschten Optionen eingestellt hast, markiere START GAME, um mit dem Spiel zu beginnen. Du wirst dann gefragt werden, ob Du nun beginnen willst.

Du wirst nun gefragt, ob Du Deine Initialen und Dein Geburtsdatum für die Aufzeichnung Deiner Spielleistungen eingeben willst. Mit Hilfe der Pfeiltasten OBEN und UNTEN markierst Du Deine Wahl. Drücke dann die WURF-Taste/den WURF-Knopf, um die Wahl zu bestätigen. Diese Entscheidung ist für alle Spieler bindend. Niemand kann seine Initialen eingeben, wenn Du "No" (Nein) wählst. Entscheidest Du Dich für "Yes" (Ja), wird jeder Spieler aufgefordert, seine Initialen und sein Geburtsdatum einzugeben. Bewege den Cursor auf den gewünschten Buchstaben, und drücke dann die WURF-Taste/den WURF-Knopf, um Deine Wahl zu bestätigen. Sind die eingegebenen Initialen und Geburtsdaten mit einem schon vorhandenen Eintrag identisch, werden Deine Aufzeichnungen automatisch wieder aufgerufen. Die Aufzeichnungsfunktion von NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ speichert für jeden Spieler die erreichten Punktzahlen, den Tabellenplatz, den Prozentsatz der gewonnenen Spiele und noch vieles mehr!



Du wirst nun aufgefordert, Dein NBA®-Team zu wählen. Benutze die Pfeiltasten oder den Joystick, um Dein Wunschteam zu markieren. Beide Teilnehmer können auch dasselbe Team wählen. Jedes Team besteht aus zwei Spielern eines drei oder mehr NBA-Cracks umfassenden Kaders. Zusätzlich zu den 27 NBA®-Teams gibt es bei der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ auch ein Team, das ausschließlich aus NBA®-Neulingen zusammengesetzt ist. Genau wie die normalen Teams können beide Spieler auch Neulingsmannschaften wählen. Achtung: Spiele mit einem Team aus Neulingen werden NICHT als Saisonspiele gewertet.

Beachte auch, daß für jeden Spieler in der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ein Statistikfeld mit den jeweiligen Fähigkeitseinstufungen unterhalb des Spielerporträts angezeigt wird. Diese Zahlen bewerten die folgenden acht wichtigen Spielkategorien auf einer Skala zwischen 0 und 9:



Speed (Schnelligkeit): Zeigt an, wieviel Pep der Spieler hat.

3 Pt (3-Punkte-Würfe): Gibt an, was der Spieler bei Würfen von außerhalb der Dreipunktelinie drauf hat.

Dunk (Dunking): Stuft die Dunking-Fähigkeiten des Spielers ein.

Pass (Paßspiel): Bewertet die Paßgenauigkeit des Spielers.

Power (Kraft): Die Kraft eines Spielers ist für sich allein genommen als auch für die Unempfindlichkeit gegen Verletzungen von enormer Wichtigkeit.

Steal (Ball abnehmen): Gibt die Geschicklichkeit an, mit der der Spieler einem Gegenspieler den Ball abnehmen kann.

Block: Wie gut ist der Spieler bei der Abwehr und beim Abblocken von gegnerischen Wurfversuchen? Die Blockwertung gibt Aufschluß!

Clutch (Durchziehen): Diese Wertung gibt an, ob der Spieler, wenn es drauf ankommt, einen Angriff durchziehen kann oder sich lieber auf einer passiveren Spielposition rumdrückt.

Sobald Du Dein Team markiert hast, benutze die WURF-Taste/den WURF-Knopf, um durch die verfügbaren Spielerkombinationen für dieses Team zu schalten. Bestätige dann Deine Wahl mit der TURBO-Taste/dem TURBO-knopf.

Jeweils nach dem ersten und dritten Viertel gibt Dir der Computer einige Trainer-Tips, um Dein Spiel weiter zu verbessern!

Nach dem zweiten Viertel zeigt der Computer einen überblick über die Spielerstatistik der ersten Hälfte an.

HÖCHSTE ZEIT, SICH INS SPIEL ZU STÜRZEN!

Jedes NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™-Spiel besteht aus 4 Vierteln von je drei Minuten Länge. Das Spiel beginnt mit einem Sprungball, bei dem zwei Spieler versuchen, durch einen Sprung in Ballbesitz zu kommen. Zu Beginn des zweiten und vierten Viertels geht der Ball automatisch an die Heimmannschaft (Team 2), während die Gäste (Team 1) das dritte Viertel beginnen, unabhängig davon, wer anfangs den Sprungball erobert hat oder wer in Ballbesitz war, als das vorherige Viertel endete. Die Heimmannschaft verteidigt den Korb auf der rechten Bildschirmseite und führt Angriffe auf den Korb des Gäste-Teams am linken Bildschirmrand durch.

HOME

VISITORS

Ziel des Spiels ist es, beim Ertönen der Schlußsirene mehr Punkte zu haben als der Gegner. Ein Korb zählt zwei Punkte, wenn er innerhalb der Dreipunktelinie erzielt wurde, und drei Punkte, wenn von außerhalb dieser Linie geworfen wurde.



Dreipunktelinie

Ballbesitz-Anzeige

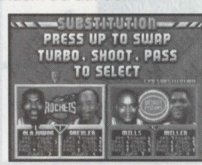
Ein Abwehrspieler kann einen Wurf blocken, jedoch nur, solange der Ball noch in der Aufwärtsbewegung ist. Berührt ihn der Abwehrspieler in der Abwärtsbewegung, dann wird "Korbwahrscheinlichkeit" aufgerufen, und die Punkte werden gegeben, egal ob der Wurf erfolgreich gewesen wäre oder nicht. Sobald der Ball jedoch den Rand des Korbes erreicht, können Spieler beider Mannschaften wieder nach ihm greifen.

Damit Du einfacher erkennen kannst, wer gerade in Ballbesitz ist, erscheint ein orange-farbener Basketball hinter dem Namen des jeweiligen Spielers am oberen Bildschirmrand. Ist gerade niemand in Ballbesitz (weil der Ball in der Luft ist oder ins Aus geschlagen wurde), ist keine Markierung zu sehen.

Wenn ein Spieler drei Körbe hintereinander erzielt, ist er "heiß"! Während dieser Zeit hat er unbegrenzte Turbo-Kräfte und damit eine wesentlich bessere Chance, aus jeder beliebigen Position den Korb zu treffen. Nur ein Spieler kann jeweils "heiß" sein. Dieser Zustand hält so lange an, bis der "heiße" Spieler vier Körbe erzielt hat oder dem Gegner der nächste Korbwurf gelingt. Das bedeutet, daß ein Mannschaftskamerad den Korb treffen kann, ohne die Turbo-Phase zu unterbrechen. Ist ein "heißer" Spieler in Ballbesitz, glüht der Ball auf und zieht beim Schuß eine Rauchfahne hinter sich her!

AUSWECHSLUNGEN

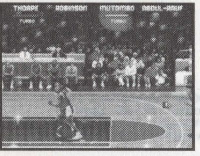
Nach dem ersten, zweiten und dritten Viertel kannst Du in der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ Spielerauswechslungen aus Deinem Teamkader durchführen. Wechsle die Spielerkombination, indem Du auf dem Joystick oder der Tastatur OBEN drückst. Wenn die zwei von Dir gewünschten Spieler auf dem Bildschirm erscheinen, drücke START, um das nächste Viertel zu beginnen. [HINWEIS: Gelingt es einem Spieler, die Saison mit Siegen über sämtliche 27 NBA®-Teams abzuschließen, dann stehen einigen Mannschaften erweiterte Spielerkader zur Verfügung - und es gibt sogar besondere Mannschaften!]



Verletzungen: Eine fortlaufende Einschätzung des Gesundheitszustands des Spielers. Diese Bewertung erhöht sich, sollte der Spieler während des Spiels Verletzungen erleiden. Die Fähigkeiten eines verletzten Spielers sind in jeder Hinsicht eingeschränkt, so daß Du vielleicht seine Auswechslung in Erwägung ziehst. Setzt ein Spieler für ein Viertel aus, ist er anschließend völlig wiederhergestellt.

JAM™-STEUERUNG

Richtungsknopf/-tasten: Hiermit läßt Du Deinen Spieler das Feld hinauf- und hinablaufen. Ist ein Spieler nicht auf dem Bildschirm zu sehen, dann wird seine Position durch einen Pfeil mit seiner Trikotnummer und Farbe angegeben. Die Höhe des Pfeils zeigt an, in welcher Höhe er sich auf dem Feld befindet, der Abstand vom Rand gibt seine Entfernung zum Bildschirmausschnitt an.





WERFEN/BLOCKEN:

Wenn Deine Mannschaft in Ballbesitz ist, löst Du (und bei einem Team mit nur einem Spielteilnehmer auch Dein computergesteuerter Mannschaftskamerad) mit dem WURF-Knopf/der WURF-Taste einen Korbwurf aus. Dein Spieler läßt den Ball los, wenn Du den Knopf losläßt. Wenn Du den Ball am höchsten Punkt Deines Sprungs losläßt, fällt der Wurf genauer aus, doch sehr schnelles oder spätes Abwerfen kann oft verhindern, daß der hochspringende Abwehrspieler den Wurf blockt oder Dir den Ball abnimmt. Durch mehrmaliges, kurzes Antippen des WURF-Knopfes täuschst Du den Wurf nur an, wodurch Du die gegnerische Abwehr leicht aus dem Konzept bringen kannst. Dabei hörst Du allerdings mit dem Dribbeln auf. Du mußt also den Ball danach entweder abgeben oder auf den Korb werfen, bevor Du Dich bewegen kannst.

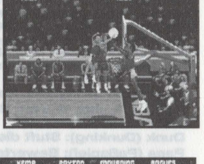
Ist Deine Mannschaft nicht in Ballbesitz, dann versucht Dein Spieler den Gegner zu blocken, wenn Du den WURF/BLOCKEN-Knopf drückst. Dabei kommt es auf genaues Timing an. Springst Du zu früh, kann der Gegner mit dem Wurf warten, bis Du gelandet bist; springst Du dagegen zu spät, kann er über Dich hinweg werfen!



Dein Verteidiger wird den Ball häufig berühren, ohne ihn dabei zu fassen zu kriegen. Bei dieser Art von Ballkontakt leuchtet der Ball immer weiß auf.

PASSEN/ABNEHMEN: Hat Deine Mannschaft den Ball, dann gibt durch Drücken des PASS-Knopfes/der PASS-Taste Dein Spieler (oder sein computergesteuerter Mannschaftskamerad) den Ball an den anderen Spieler seiner Mannschaft ab. Ein Paß kann von den Verteidigern jedoch leicht abgefangen werden, also aufgepaßt!

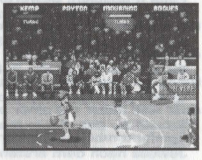
Ist Dein Team nicht in Ballbesitz, dann kannst Du durch Antippen dieses Knopfes Deinen Spieler nach dem Ball greifen lassen, in der Hoffnung, ihn dem Gegner entweder abzunehmen oder aus der Hand zu schlagen.



TURBO: Mit TURBO läuft Dein Spieler viel schneller, als er es normalerweise (seinen Eigenschaften entsprechend) tun könnte. Dies gilt sowohl für Angriff als auch Abwehr. Du kannst also einerseits an einem Verteidiger vorbeistürmen, andererseits rasch einem Angreifer den Weg verstellen und den Ball blocken! Leider steht Deinem Spieler nur eine begrenzte Menge Turbo-Power zur Verfügung. Sie wird durch die Anzeige oben auf dem Bildschirm neben dem Namen Deines Spielers angegeben. Wenn Du Turbo-Power einsetzt, sinkt die Anzeigeleiste langsam ab. Läßt Du den Knopf jedoch wieder los, beginnt sie sich wieder aufzufüllen. Ein Spieler mit Turbo-Kräften ist an seinen farbigen Schuhen zu erkennen! Ist ein Spieler "heiß", dann hat er unbegrenzte Turbo-Kraft, bis ihm das "Feuer" ausgeht. Um die Turbo-Kraft einzusetzen, muß jedoch trotzdem der Knopf gedrückt werden!



Tippst Du TURBO schnell mehrmals hintereinander an, greift sich Dein Spieler den Ball und schirmt ihn ab. Dadurch gelingt es ihm häufig, Abwehrspieler aus dem Weg zu räumen und frei zum Wurf zu kommen.



TURBO + WERFEN/BLOCKEN: Wenn Dein Basketballer in der Nähe des Korbes den Ball hat, drücke diese beiden Knöpfe/Tasten, damit Du (oder bei einem Team mit einem Spielteilnehmer Dein vom Computer gesteuerter Mannschaftskamerad) den Angriff mit einem kraftvollen Dunking abschließen kannst. Es gibt viele spektakuläre Korbwürfe, die Du ausführen kannst, abhängig z. B. davon, wie gut die Position und die Dunking-Fähigkeiten des Spielers sind. Dein Spieler versucht jedoch nur dann, einen Slam anzubringen, wenn er in Bewegung ist. Sorge also dafür, daß er in diesem Fall schnell auf den Freiwurfraum zustürmt!

Ist Dein Team nicht in Ballbesitz, dann versucht Dein Spieler beim Drücken dieser beiden Knöpfe einen Superblock, bei dem er höher springt, als es ihm normalerweise möglich wäre!

TURBO + PASSEN/ABNEHMEN: Beim Drücken dieser beiden Knöpfe/Tasten führt der Spieler in Ballbesitz einen wesentlich schärferen und sicheren Paß aus als nur mit dem PASS-Knopf/der PASS-Taste. Häufig Würfe hinter dem Rücken oder Prellpässe.



Drückst Du gleichzeitig diese Knöpfe/Tasten, wenn Dein Spieler nicht in Ballbesitz ist, dann manövriert er sich durch die Gegenspieler. Er kann einen Gegner sogar aus dem Weg stoßen. Sei aber vorsichtig, denn Du kannst dabei auch Deinen Mitspieler erwischen!

In der Abwehr ist der Stoß von Nutzen, um dem Gegner den Ball abzunehmen, Rebounds zu erwischen und heranstürmende Angreifer zu stoppen. Beim Angriff bietet sich der Stoß an, um dem Teamkameraden Platz zu schaffen, damit er frei zum Schuß kommen kann.

Auf den folgenden Seiten findest Du eine Übersicht der Angriffs- und Abwehrsteuerungen zum schnellen Nachschlagen.

ANGRIFFSSTEUERUNG

Wenn der Spieler in Ballbesitz ist:

	Knopf/Taste antippen	Knopf/Taste gedrückt halten	Drücken + Turbo
WERFEN/ Blocken	Sprung antäuschen	Sprungwurf	Dunking
Passen/ ABNEHMEN	Passen	Passen	Superpaß
TURBO	Ball abschirmen	Schneller laufen	

ABWEHRSTEUERUNG

Wenn der Spieler nicht in Ballbesitz ist:

	Knopf/Taste antippen	Knopf/Taste gedrückt halten	Drücken + Turbo
WURF/ Blocken	Blocken	Blocken	Superblock
Passen/ ABNEHMEN	Abnehmen	Abnehmen	Stoß
Turbo		Schneller laufen	

GEWÄHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eins mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen. Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen. Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben. Vertrieb durch:

ACCLAIM. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH.
Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland

DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUTBARUNGEN ODER ANSPRUCHS-FORDERUNGEN SIND FÜR ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. BINDEND. FÜR ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE-PRODUKT GEWÄHRLEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT DES PRODUKTES FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, GILT DIE OBENGENANNTE FRIST VON sechs Monaten. ACCLAIM ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE.Dieses Computerprogramm, die begleitende Dokumentation und anderes Zubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Das Speichern in irgendeinem Wiedergabesystem, die Reproduktion und Übersetzung, das Leihen und Verleihen sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne schriftliche Genehmigung von ACCLAIM strengstens untersagt.

Acclaim. Distributed by Acclaim GmbH., Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

Vous aimez marquer des paniers et faire vibrer le panneau? Vous adorez regarder les stars de la NBA évoluer sur le terrain? Vous aimez le basket? Alors, vous ne serez pas déçu! Acclaim Entertainment vous offre toujours ce qu'il y a de mieux, et maintenant, nous vous en offrons encore plus: cette édition PC CD-ROM Deluxe contient également l'économiseur d'écran Lights Out Sports Fan. Lorsque vous avez fini de jouer à NBA JAM TE, l'action continue à l'écran! Les instructions d'installation et de jeu de NBA JAM TE apparaissent d'abord dans ce manuel, suivies des instructions de Lights Out Sport Fan. Vous devez être drôlement accro!

ET UN PANIER, UN!

Démarquez-vous, dirigez-vous vers le panier et allez-y de toutes vos forces! Avec NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, vous allez vivre une action complètement déchaînée!

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vous permet de jouer avec de vraies superstars comme Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Anfernee Hardaway et Karl Malone! Toutes les plus grandes stars de l'un des sports populaires au monde sont là!

Déchaînez-vous avec les Rockets et les Blazers, faites la démonstration de votre adresse avec Magic and Heat, et volez haut avec les Hawks et les Hornets! Toutes les 27 équipes de la NBA® sont représentées dans ces affrontements à un contre un, deux contre deux, ou deux contre un!

Touchez le panier, effectuez des smashes, et marquez! Tentez de marquer ces célèbres (Paniers á trois points) du fond du terrain ou juste en-dessous du panier de votre adversaire!

Vous pensez bien connaître le jeu? Erreur! Avec NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, vous pénétrerez dans un monde tout nouveau, délirant et passionnant!

AVANT DE FAIRE VOS LACETS

REMARQUE: NBA JAM TE™ SUPPORTE LES CARTES SON SUIVANTES:

Ad Lib, Ad Lib Gold.
Ensoniq Sound Scape General MIDI
ESS Technology ES688 FM Audio/Digital Audio
General Midi (interface Roland MPU-401 ou 100% compatible)
FM Audio basé sur Generic Yamaha OPL-3
Gravis Ultrasound Midi Synth
Media Vision Pro Audio Spectrum
Media Vision Pro Audio Spectrum 16 ou plus
New Media Corporation WaveJammer Digital Audio
Speaker PC
Sound Blaster 1/2/PRO/16/AWE32 ou 100% compatible
Tandy 3 voix

CONFIGURATION

- IBM PC 486 DX cadencé à 25 Mhz (486 DX2 cadencé à 66 Mhz recommandé) ou 100% compatible
- 8 Mo RAM
- MS DOS 5.0 ou supérieur
- Carte graphique VGA (640 x 480, 256 couleurs)
- Carte sonore compatible MPC
- Disque dur avec 27 Mo d'espace libre
- Lecteur CD-ROM
- Vidéo local bus

INSTALLATION:

Remarque: vous ne pouvez pas jouer à NBA JAM TE™ directement à partir du CD-ROM, le jeu doit donc être installé sur votre disque dur. Vous devez avoir au moins 27 Mo de libre.

- Allumez votre ordinateur. Insérez le CD-ROM NBA JAM TE™ (que vous trouverez dans son étui dans la boîte) dans le lecteur CD-ROM (en utilisant un caddy si nécessaire).
- Au prompt du DOS (C:\>), tapez la lettre correspondant au lecteur CD-ROM sur votre ordinateur (D ou E la plupart du temps) suivie de deux-points (:), puis appuyez sur la touche ENTRÉE.
- Au prompt D:\> ou E:\>, tapez INSTALL et appuyez sur [ENTRÉE].
- Le programme d'installation de NBA JAM TE™ sera alors lancé. Suivez les prompts à l'écran pour installer NBA JAM TE™ sur votre disque dur.
- Pour lancer NBA JAM TE™ lorsqu'il est installé sur le disque dur, vérifiez que vous êtes dans le répertoire NBA JAM TE™, puis tapez "JAMTE" [ENTRÉE] au prompt 'C:\JAMTE>'.

Quand l'écran titre NBA® Jam™ Tournament Edition™ apparaît, appuyez sur ENTRÉE. Vous verrez alors un écran avec les options suivantes: Start Game (Commencer le jeu) ou Options. Mettez votre choix en surbrillance et appuyez sur le bouton de TIR du joystick ou sur ENTRÉE.

REMARQUE: il y a quatre positions de joueurs différentes dans NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™. Les joueurs 1 et 2 forment une équipe, et les joueurs 2 et 3 forment l'équipe adverse. Pour jouer à quatre, vous devez avoir un adaptateur Gravis GRIP.

Le mode UN CONTRE UN (HEAD TO HEAD) fait apparaître 2 joueurs appartenant à des équipes adverses. La personne avec le contrôleur 1 est le joueur 1, tandis que celle qui a le contrôleur 2 est le joueur 3. Vous pouvez ainsi jouer à un contre un, deux contre deux, ou deux contre un.

Avec le mode JEU D'ÉQUIPE (TEAM GAME) , les deux joueurs sont dans la même équipe et jouent contre l'ordinateur. La personne avec le contrôleur 1 est le joueur 1, et la personne avec le 2ème contrôleur est le joueur 2. C'est vous et votre ami contre l'ordinateur.

Lorsque vous aurez sélectionné ces options, vous verrez apparaître un écran avec les options suivantes:

OPTIONS DE JEU (GAME OPTIONS), vous permet de personnaliser votre jeu de nombreuses façons:

Timer Speed (Vitesse du chrono): Vous pouvez la régler de 1 (très lente) à 5 (très rapide).

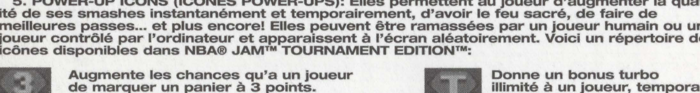
Drone Difficulty (Niveau de l'ordinateur): Vous permet de déterminer le niveau de vos adversaires électroniques, de 1 à 5.

Tag Mode (Mode Relais): au cours d'une partie comprenant une équipe d'un joueur ou une équipe avec un joueur humain, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vous permet de déterminer la façon dont vous souhaitez contrôler votre équipier. OFF est le réglage par défaut. Comme dans le jeu d'arcade, vous contrôlez le même joueur pendant toute la partie, et l'ordinateur contrôle votre équipier (à moins qu'un joueur humain n'intervienne à l'aide de son bouton START). ON vous permet de contrôler les mouvements et la façon de contrôler le ballon du joueur de votre équipe qui est en possession du ballon. Autrement dit, vous transférez le contrôle en même temps que vous passez le ballon. Il faut que le joueur ait reçu le ballon pour que vous en preniez le contrôle. Donc, si une passe est interceptée, vous continuez à contrôler le joueur qui a fait la passe.

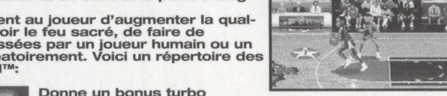
Computer Assistance (Assistance de l'ordinateur): Vous pouvez choisir d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) cette option. Si une équipe prend beaucoup d'avance, cette option diminue ses chances de marquer, pour que le score soit plus serré. Si cette option est désactivée, aucun des joueurs ne sera avantagé.

SPECIAL FEATURES (CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES) vous permet de modifier six autres caractéristiques du jeu:

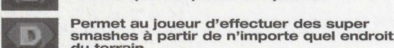
1. TOURNAMENT MODE (MODE TOURNOI): Lorsque cette option est activée, les power-ups, les fonctions cheats permettant de tricher et l'assistance de l'ordinateur sont désactivés. Remarque: lorsque le mode Tournoi est activé, les autres options du menu Caractéristiques spéciales ne sont pas disponibles, et l'assistance de l'ordinateur est automatiquement désactivée sur l'écran Options.
2. SHOT CLOCK (CHRONO DE LA ZONE DE TIR): Peut être réglé de 5 à 24 secondes.
3. OVERTIME (TEMPS SUPPLÉMENTAIRE): Peut être réglé de 1 à 3 minutes.
4. HOT SPOTS (POINTS CHAUDS): Lorsque cette option est activée, des "points chauds" sont créés, avec des valeurs différentes. Tirez d'un point chaud et marquez des points bonus! Lorsque votre joueur atterrit sur l'un de ces points, vous entendrez un bruit et le point changera de couleur.
5. POWER-UP ICONS (ICÔNES POWER-UPS): Elles permettent au joueur d'augmenter la qualité de ses smashes instantanément et temporairement, d'avoir le feu sacré, de faire de meilleures passes... et plus encore! Elles peuvent être ramassées par un joueur humain ou un joueur contrôlé par l'ordinateur et apparaissent à l'écran aléatoirement. Voici un répertoire des icônes disponibles dans NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™:



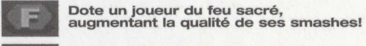
Augmente les chances qu'a un joueur de marquer un panier à 3 points.



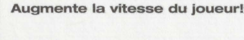
Donne un bonus turbo illimité à un joueur, temporairement.



Permet au joueur d'effectuer des super smashes à partir de n'importe quel endroit du terrain.

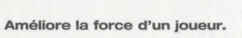


Dote un joueur du feu sacré, augmentant la qualité de ses smashes!



Augmente la vitesse du joueur!

La Bombe assomme tout le monde sur le terrain sauf le joueur qui la ramasse.



Améliore la force d'un joueur.

6. JUICE MODE (MODE HYPER): Ça c'est des smashes hyper rapides! Si vous choisissez un réglage élevé, la vitesse de tous les joueurs augmentera d'un facteur de 1 à 4. Essayez d'activer le turbo lorsque le mode Hyper est réglé sur 4! Génial!

REMARQUE: Les jeux avec Point Chaud ou Icône Power-Up ne compteront pas pour votre saison.

OPTIONS COMMANDES

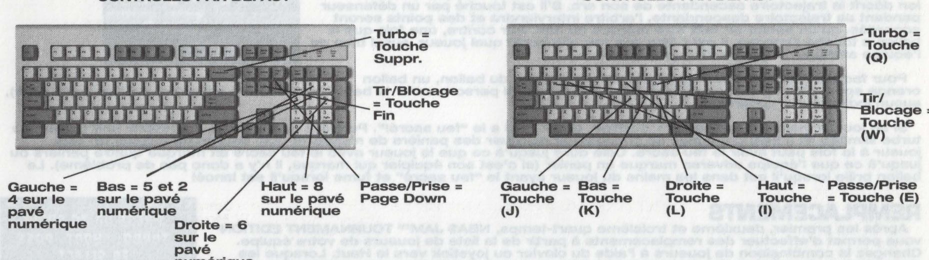
Utilisez cette option pour configurer votre joystick ou votre clavier. Un maximum de quatre joueurs peuvent configurer leurs joysticks et/ou claviers. Remarque: les joueurs ne peuvent avoir des boutons de commande identiques. Permutez entre Clavier (keyboard), Joystick ou CPU (Ordinateur). Lorsque l'option désirée est mise en surbrillance, appuyez sur ENTRÉE. REMARQUE: pour utiliser plus d'un joystick, vous devez avoir une carte de jeu installée ou brancher un câble Y dans le port de jeu existant. Branchez un adaptateur Gravis GRIP dans le port de jeu pour permettre à quatre joueurs de jouer avec des joysticks.

Configuration clavier

Deux joueurs peuvent jouer sur un même clavier. Lorsque vous effectuez la configuration, vous pouvez choisir entre Keyboard 1 (Clavier 1), Keyboard 2 (Clavier 2) ou une combinaison joystick et clavier. Les configurations par défaut sont les suivantes:

COMMANDES CLAVIER

CONTRÔLES PAR DÉFAUT　　　　CONTRÔLES PAR DÉFAUT



JOYSTICKS À QUATRE BOUTONS

Configuring Joysticks (Configurer les joysticks)

Utilisez cette option pour configurer le joystick à votre convenance.



Tir/Blocage = Bouton 1

Passe/Prise = Bouton 2

Turbo = Bouton 3

JOYSTICKS À DEUX OU TROIS BOUTONS

Configuration divisée entre joystick et clavier

Lorsque vous utilisez un joystick à deux boutons, vous devez utiliser le joystick et le clavier.

Lorsque vous utilisez un adaptateur GRIP, tous les joueurs doivent utiliser la manette GRIP.

COMMANDE AVEC MANETTE GRAVIS GRIP

CONTRÔLES PAR DÉFAUT

Turbo = Bouton X/B
Tir/Blocage = Bouton L/Y
Passe/Prise = Bouton R/A

Option Records: en activant cette option, vous accéderez à l'écran des scores. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ peut enregistrer les scores et les statistiques de 32 joueurs différents! Cependant, il se peut qu'à un moment ou à un autre vous désiriez faire de la place pour de nouveaux joueurs. Pour effacer les données concernant un joueur, appuyez sur les touches flèches HAUT et BAS pour mettre les données désirées en surbrillance et appuyez sur le bouton de tir pour EFFACER. On vous demandera alors confirmation pour effacer ces données. Appuyez sur le bouton ÉCHAP pour annuler l'opération, ou sur le bouton de tir pour effacer ces données. Appuyez sur le bouton ÉCHAP pour retourner à l'écran OPTIONS.

Menu Exit

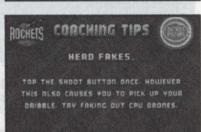
Lorsque vous avez configuré les options comme vous le désirez, mettez Exit (sortie) en surbrillance et appuyez sur ENTRÉE. Vous retrouverez alors à l'écran Mode de jeu et à partir de là, vous pouvez commencer à jouer.

Après le premier et le troisième quart-temps, l'ordinateur vous donnera des conseils pour vous aider à améliorer votre jeu!



Après le second quart-temps, l'ordinateur mettra les statistiques du joueur à jour pour la première mi-temps.

On vous demandera alors si vous désirez entrer vos initiales et votre date de naissance pour les records. Appuyez sur les touches flèches HAUT et BAS pour choisir, puis appuyez sur le bouton ou la touche TIR. Cette décision affecte tous les joueurs. Aucun joueur ne peut entrer ses initiales si "no" est sélectionné. Si "yes" est sélectionné, chaque joueur devra entrer ses initiales et sa date de naissance. Placez le curseur sur la lettre désirée, puis appuyez sur le bouton ou la touche TIR pour sélectionner. Sélectionnez le mois et la date. Si les initiales et la date entrées sont en mémoire, votre score sera immédiatement affiché. Avec le système d'enregistrement des scores NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, les scores, le classement et le pourcentage de victoires de chaque joueur sont gardés en mémoire!



Dans tous les modes sauf celui des OPTIONS, on vous demandera de choisir votre équipe de la NBA®. Utilisez les touches flèches OU LE JOYSTICK pour mettre en surbrillance l'équipe de votre choix. Les deux joueurs peuvent choisir la même équipe. Chaque équipe est composée de deux joueurs sélectionnés sur une liste de trois joueurs ou plus de la NBA™. En plus des 27 équipes de la NBA®, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vous propose une équipe débutante, composée uniquement de nouveaux venus. Comme avec les équipes de professionnels, les deux joueurs peuvent sélectionner des équipes de débutants. Les parties des équipes débutantes ne comptent PAS dans la saison.

Pour chaque joueur de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, une liste de statistiques concernant ses aptitudes apparaît sous le portrait du joueur. Ces chiffres sont les notes du joueur de 0 à 9 dans huit catégories de jeu importantes. Ces attributs sont:

Speed (vitesse): l'énergie du joueur.
3 Pts: indique si le joueur marque souvent des paniers à 3 points.
Dunk (Smash): indique si le joueur est un bon "smasheur".
Passe: la précision des passes du joueur.
Power (Force): indique la force d'un joueur et sa résistance au blessures.
Steal (Prise): la capacité d'un joueur à s'emparer du ballon se trouvant aux mains de l'adversaire.
Block (Blocage): capacité d'un joueur à repousser les tirs de l'adversaire.
Clutch (Flair): vous indique si ce joueur se trouve au bon endroit au bon moment.

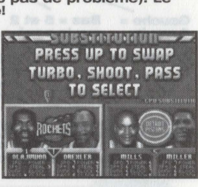
Lorsque vous avez mis votre équipe en surbrillance, utilisez le bouton ou la touche TIR pour passer en revue les différentes combinaisons de joueurs pour cette équipe, puis appuyez sur la TOUCHE TURBO pour enregistrer votre choix.

C'EST PARTI!

HOME

VISITORS

Une partie de NBA® Jam™ est divisée en quatre quart-temps de trois minutes chacun. Chaque partie commence par un entre-deux. Les deux adversaires sautent pour attraper le ballon et en prendre le contrôle. Au début du deuxième et du quatrième quart-temps, le ballon revient à l'équipe qui joue à domicile (l'équipe deux) et au début du troisième quart-temps, à l'équipe à l'extérieur (l'équipe un). Ceci n'est affecté ni par le résultat de l'entre-deux initial, ni par l'équipe qui était en possession du ballon à la fin du quart-temps précédent. Revient à l'équipe qui joue à domicile défend le panier à droite de l'écran et doit marquer dans le panier de l'équipe jouant à l'extérieur qui se trouve donc à gauche de l'écran.


ligne des trois points

indicateur de possession

Le but du jeu est d'avoir plus de points que l'équipe adverse quand le coup de sifflet final retentit. Un panier vaut deux points si le tir est effectué dans la limite de la ligne des trois points, et trois points s'il est marqué de derrière la ligne des trois points.

Un joueur défensif peut bloquer un tir, mais uniquement lorsque le ballon décrit la trajectoire ascendante de son arc. S'il est touché par un défenseur pendant sa trajectoire descendante, l'arbitre interviendra et des points seront accordés, qu'un panier ait failli être marqué ou non. Par contre, une fois que le ballon a touché l'anneau, il peut être pris par n'importe quel joueur, aussi bien de l'équipe attaquante que de l'équipe défensive.

Pour faciliter l'identification du joueur en possession du ballon, un ballon orange apparaîtra après son nom en haut de l'écran. Si personne n'a le ballon (c'est-à-dire s'il est en l'air ou a été sorti), aucun indicateur n'apparaîtra.

Si un joueur marque trois paniers d'affilée, on dit qu'il a le "feu sacré!". Pendant ce temps-là, il possède une puissance turbo illimitée et a beaucoup plus de chances de marquer des paniers de n'importe quel endroit du terrain! Un seul joueur à la fois peut avoir le feu sacré. Cela dure jusqu'à ce que le joueur avec le feu sacré ait marqué quatre paniers ou jusqu'à ce que l'équipe adverse marque un panier (si c'est son équipier qui marque, il n'y a donc pas de problème). Le ballon brille lorsqu'il est dans les mains du joueur ayant le "feu sacré" et fume lorsqu'il est lancé!

REMPLACEMENTS

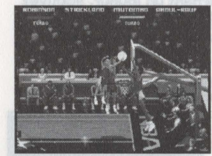


Après les premier, deuxième et troisième quart-temps, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vous permet d'effectuer des remplacements à partir de la liste de joueurs de votre équipe. Changez la combinaison de joueurs à l'aide du clavier ou joystick vers le Haut. Lorsque les deux joueurs de votre choix apparaissent à l'écran, appuyez sur n'importe quel bouton pour commencer le quart-temps suivant.

[REMARQUE: Lorsqu'un joueur termine une saison en battant les 27 équipes de la NBA®, des listes plus longues sont disponibles pour certaines équipes, et des équipes spéciales sont également à votre disposition!]

Injury (Blessures): C'est le "compteur" de santé du joueur; cette note augmente au fur et à mesure que le joueur subit des blessures pendant une partie. Tous les attributs de jeu d'un joueur blessé diminuent, vous voudrez donc peut-être le remplacer par un joueur en bonne santé. Si vous faites sortir un joueur du jeu pendant un quart-temps, sa santé reviendra à son niveau maximum.

COMMANDES DE JAM™:



Touches/Flèches directionnelles: Vous permet de déplacer votre joueur sur le terrain. Lorsqu'un joueur est en dehors de l'écran, sa position est indiquée par une flèche portant son numéro et la couleur de son équipe. La hauteur de la flèche indique sa position verticale sur le terrain, et la distance qui sépare la flèche du bord de l'écran indique l'éloignement du joueur.

TIR/BLOCAGE:

Lorsque votre équipe a le ballon, le bouton TIR vous fera tirer vers le panier (vous et, dans le cas d'une équipe à un joueur humain, votre coéquipier contrôlé par ordinateur). Votre joueur lance le ballon au moment où vous relâchez le bouton. Si vous lancez le ballon lorsque vous êtes au point le plus haut de votre saut, votre tir sera plus précis. Si vous le lancez vite ou très lentement, vous pouvez souvent déjouer un défenseur en train de sauter pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer. Si vous appuyez rapidement sur le bouton TIR plusieurs fois d'affilée, vous exécuterez une feinte avec la tête qui pourra surprendre la défense; mais cela interrompra votre dribble et vous devrez donc faire une passe ou tirer avant de pouvoir bouger!



Lorsque votre équipe n'a pas le ballon, le bouton TIR/BLOCAGE permet à votre joueur de sauter pour bloquer le ballon. La synchronisation est essentielle. Si vous sautez trop tôt, le tireur attendra que la voie soit libre. Si vous sautez trop tard, il aura le temps de lancer le ballon au-dessus de votre tête! Très souvent, votre défenseur touchera le ballon sans réussir à bloquer complètement le tir. Le ballon clignotera en blanc chaque fois que votre défenseur le touchera.

PASSE/PRISE DU BALLON:

Lorsque votre équipe a le ballon, le bouton passe vous fera faire une passe à votre équipier (dans le cas d'une équipe à un joueur humain, votre coéquipier contrôlé par ordinateur fera la passe). Cependant, une passe peut facilement être interceptée par un défenseur, alors faites attention!

Lorsque votre équipe n'a pas le ballon, appuyez sur ce bouton pour que votre joueur essaie de frapper le ballon, dans l'espoir de s'en emparer ou de le faire tomber des mains de l'adversaire.



TURBO: Le bouton TURBO permet à votre joueur de courir bien plus vite que d'habitude (sa vitesse normale est déterminée par ses attributs). Si votre joueur est attaquant, il peut prendre la défense de vitesse. S'il est défenseur, il peut se démarquer en une fraction de seconde pour aller bloquer un tir! Malheureusement, votre joueur n'a qu'une quantité limitée de puissance turbo, indiquée par le compteur situé près de son nom. Lorsque vous utilisez la puissance turbo, le compteur diminue, mais dès que vous relâchez le bouton TURBO, il commence à se régénérer. Un joueur utilisant le turbo est facilement repérable grâce à ses chaussures de couleur! Lorsqu'un joueur a le "feu sacré", il a une quantité de turbo illimitée, jusqu'à ce que son "feu" soit éteint, mais n'oubliez pas que pour utiliser le turbo, il faut maintenir le bouton enfoncé!



Si vous appuyez rapidement plusieurs fois de suite sur le bouton TURBO, votre joueur prendra et protégera le ballon. Cette manœuvre permet souvent de supprimer les défenseurs et d'avoir la voie libre pour tirer au panier.

TURBO + TIR/BLOCAGE:

Lorsque votre joueur a le ballon et est près du panier, appuyez sur ces deux boutons pour effectuer un smash (vous ou, dans le cas d'une équipe à un joueur humain, votre équipier électronique).

De nombreux smashes spectaculaires ("Ultra-Jams") peuvent être exécutés, en fonction de la capacité de smash (Dunk) et de la position du joueur. Attention, votre joueur doit être en mouvement pour pouvoir smasher, donc dirigez-le droit sur le panier!

Lorsque votre équipe n'a pas le ballon, appuyez sur ces deux boutons pour que votre joueur fasse un super blocage, en sautant plus haut que d'habitude!



TURBO + PASSE/PRISE: Si vous appuyez sur ces deux boutons, le joueur en possession du ballon exécutera une passe beaucoup plus puissante et sûre que si vous appuyiez simplement sur le bouton PASSER. Il s'agira souvent d'une passe par derrière ou d'une passe avec rebond.

Si vous appuyez sur ces deux boutons lorsque votre joueur n'a pas le ballon, il essayera de se frayer un chemin. Il pourra même écarter ainsi un adversaire. Mais faites attention de ne pas faire tomber votre propre joueur! En défense, il est utile de pousser pour s'emparer du ballon, le récupérer après un rebond et empêcher les smashes trop faciles! En attaque, c'est un bon moyen de dégager une zone et de laisser la voie libre à l'équipier pour tirer.

Sur les pages suivantes, vous trouverez des tableaux résumant les commandes offensives et défensives pour que vous puissiez vous y référer rapidement.

COMMANDES OFFENSIVES

Le joueur est en possession du ballon

	APPUYER-BRIÈVEMENT	MAINTENIR ENFONCÉ	APPUYER + TURBO
TIR/BLOCAGE (A BUTTON)	Feinte avec la tête	Tir avec saut	Smash passe
PASSE/PRISE (C BUTTON)	Passe	Passe	Super
TURBO (C BUTTON)	Protéger ballon	Courir plus vite	

COMMANDES DÉFENSIVES

Le joueur n'est pas en possession du ballon.

	APPUYER BRIÈVEMENT	MAINTENIR ENFONCÉ	APPUYER + TURBO
TIR/BLOCAGE (A BUTTON)	Blocage	Blocage	Super Blocage
PASSE/PRISE (C BUTTON)	Prise du ballon	Prise du ballon	Écarter
TURBO (C BUTTON)		Courir plus vite	

ACCLAIM ENTERTAINMENT LIMITED WARRANTY

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel ACCLAIM, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adres er à:

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, voux pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36.68.10.25

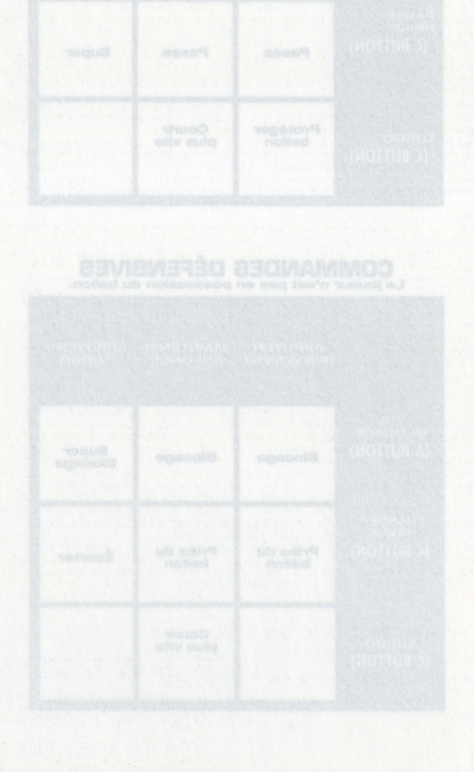
Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du logiciel ACCLAIM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.



¿Te gustan los mates rematadores que ponen la cancha al rojo vivo y amenazan con destrozar el tablero? ¿Te encanta ver en acción a los mejores talentos de la NBA? ¿Eres un enamorado-a del baloncesto? ¡Pues entonces, has venido al sitio adecuado! Acclaim Entertainment siempre te trae lo mejor, y ahora, te trae más. Porque esta edición de lujo en versión CD-ROM para PC incluye un protector de pantalla alucinante llamado"Diversión deportiva con las luces apagadas". Así que, cuando te canses de realizar mates asombrosos con NBA JAM TE, puedes seguir divirtiéndote en tu escritorio. Las instrucciones para instalar y jugar a NBA JAM TE aparecen al principio de este manual, seguidas de instrucciones para utilizar el protector de pantallas. ¡Te va a encantar!

¡ENCESTA CON JAM™!

Desmárcate, enfila directo a la cesta y ¡dale fuerte! Con NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ experimentarás una acción desenfrenada como jamás habías visto.

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ te traerá la emoción de los mates realizados por Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Anfernee Hardaway y Karl Malone. Están todos: ¡las grandes superestrellas del astro de los deportes mundiales!

Despega con los Rockets y los Blazers; juega con Magic y Heat; y alcanza las nubes con los Hawks y los Hornets. Aquí están los 27 equipos de la NBA®, listos para el desafío ante el tablero en una competición de uno contra uno, dos contra dos o dos contra uno.

¡Golpea el tablero con tus mates turbo! Encesta una de tres desde el otro lado de la cancha o márcate un mate desde debajo de la red contraria!

¿Creías conocer el juego? ¡Échale otro vistazo! Con NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ estás entrando a un universo nuevo cargado de emoción, velocidad y mates.

ANTES DE ATARTE LAS ZAPATILLAS

NOTA: NBA JAM TE™ FUNCIONA CON LAS SIGUIENTES TARJETAS DE SONIDO

Ad Lib, Ad Lib Gold.
Ensoniq Sound Scape General MIDI
ESS Technology ES688 FM Audio/Digital Audio
General Midi (interfaz Roland MPU-401 o 100% compatible)
FM Audio basado en Generic Yamaha OPL-3
Gravis Ultrasound Midi Synth
Media Vision Pro Audio Spectrum
Media Vision Pro Audio Spectrum 16 o superior
New Media Corporation WaveJammer Digital Audio
Speaker PC
Sound Blaster 1/2/PRO/16/AWE32 o 100% compatible
Tandy 3 voces

REQUISITOS QUE DEBE CUMPLIR EL SISTEMA PARA JUGAR A NBA JAM TE™

- Ordenador personal IBM o compatible con un procesador 486SX/33Mhz
- 8 MB de memoria RAM
- MS DOS 5.0 o superior
- Tarjeta gráfica SVGA (resolución 640x480 y 256 colores)
- Tarjeta de sonido compatible con ordenadores personales Macintosh.
- Disco duro con 15 megabytes de espacio libre
- Unidad de CD-ROM de doble velocidad
- Vídeo de bus local

INSTALACIÓN

Nota: no se puede jugar a NBA JAM TE™ directamente desde el CD-ROM, tiene que ser instalado en el disco duro y para ello, necesitas 15 megabytes de espacio libre.

- Enciende el ordenador. Inserta el disco CD-ROM de NBA JAM TE™ (guardado en una caja especial dentro del paquete) en la unidad de CD-ROM (utilizando una caja de disco compacto si es necesario).
- A continuación del símbolo del DOS (C:\>), teclea la letra correspondiente a tu unidad de CD-ROM (normalmente es la D o la E) seguida de dos puntos (:) y luego pulsa la tecla de retorno.
- A continuación de D:\> o de E:\>, teclea INSTALL y luego pulsa la tecla de retorno.
- El programa de instalación de NBA JAM TE™ empezará a ejecutarse. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla para instalar el juego en el disco duro.
- Para que NBA JAM TE™ empiece a funcionar una vez que esté instalado en tu disco duro, asegúrate de que estás en el directorio NBA JAM TE™, teclea 'JAMTE' a continuación de 'C:\JAMTE>' y luego pulsa la tecla de retorno.

Cuando aparezca la pantalla del título de NBA® Jam Tournament Edition™, pulsa la tecla de RETORNO. Verás una pantalla con estas opciones: Start Game (Empezar a jugar) y Options (Opciones). Destaca la que quieras y pulsa el botón para DISPARAR o la tecla de RETORNO.

NOTA: en NBA® Jam Tournament Edition™ hay cuatro posiciones para otros tantos jugadores. El jugador 1 y el 2 son compañeros, y el jugador 3 y el 4 son compañeros que se oponen a los dos primeros. Para jugar una partida con cuatro participantes, necesitas un adaptador GRIP de Gravis para 4 jugadores.

La modalidad de MANO A MANO enfrenta a dos personas, que juegan en equipos opuestos. La que tenga el controlador 1 será el jugador número 1, pero el controlador 2 corresponde al jugador número 3. Puedes jugar reñidos partidos de uno contra uno, dos contra dos, o dos contra uno.

La modalidad de EQUIPO coloca a dos personas en el mismo equipo (dos jugadores contra el ordenador). La persona que tenga el controlador 1 será el jugador 1 y la que tenga el controlador 2, será el 2. ¡Sois un amigo y tú contra el ordenador!

Si seleccionas Options, verás las siguientes opciones:

GAME OPTIONS (OPCIONES DEL PARTIDO) te permite modificar a tu gusto distintos aspectos del partido que vayas a jugar.

Timer Speed (Velocidad del cronómetro): se puede ajustar desde 1 (muy despacio) a 5 (muy rápido).

Drone Difficulty (Nivel del jugador controlado por el ordenador): puedes elegir el nivel de competitividad de tus rivales manejados por ordenador, desde 1 (no muy listos) hasta 5 (muy listos).

Tag Mode (Modalidad de relevo): en los partidos de un jugador o una persona por equipo, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ te permite seleccionar cómo quieres manejar a tu compañero de equipo. La opción está desactivada (OFF) de antemano. Como en la versión para las máquinas recreativas, controlas a un jugador durante todo el partido y el ordenador controla a tu compañero de equipo (a menos que otra persona decida participar en el juego, pulsando el botÓn start en su controlador). Con la opción activada (ON) puedes controlar el manejo del balón y el movimiento de cualquier jugador que esté en posesión de la pelota. En otras palabras, pierdes el control del balón cuando lo pasas. El relevo tiene lugar cuando tu compañero de equipo se hace con la pelota, de modo que, si un pase es interceptado, retienes el control del jugador que hizo el pase.

Computer Assistance (Ayuda del ordenador): se puede activar o desactivar. Si está en uso, esta opción hará que el ordenador intervenga y le ponga las cosas más difíciles al equipo que lleve ventaja, para que el partido se mantenga reñido. Desactiva la opción para que los equipos se sometan a un "equitativo azar".

SPECIAL FEATURES (CARACTERÍSTICAS ESPECIALES) te permiten hacer ajustes adicionales a seis aspectos del partido:

1. Tournament Mode (Modalidad de torneo). Cuando está activada, dejan de funcionar los reforzadores de energía, las trampas y las ayudas del ordenador. Además, no podrás acceder al resto de las opciones englobadas en las características especiales y la ayuda del ordenador deja de funcionar en la pantalla normal de opciones.
2. Shot Clock (Tiempo de zona). Se puede ajustar con una duración que va de los 5 a los 24 segundos.
3. Overtime (Prórroga). Se puede ajustar en una gama que va de uno a tres minutos.
4. Hot Spots (Puntos candentes). Cuando esta opción esté activada, aparecerán unos puntos candentes que tienen distintos valores en puntos. Lanza o realiza un mate desde un punto candente y conseguirás puntos extra. Cuando tu jugador se coloca sobre uno de estos puntos, oirás un sonido y el color del punto candente cambiará.



5. Iconos de reforzadores de energía. Con ellos, un jugador aumenta de forma instantánea y temporal su habilidad para hacer mates; hace que lleve "fuego en la sangre" durante cierto tiempo; aumenta su habilidad para interceptar un pase... ¡y más! Los puede recoger tanto un jugador manejado por una persona como uno controlado por el ordenador, y aparecen en la pantalla de vez en cuando. Estos son los iconos que puedes encontrar en NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™.

¡Aumenta la habilidad de un jugador para encestar canastas de tres puntos!

El jugador puede realizar mates monstruo desde cualquier zona de la cancha.

¡La rapidez del jugador aumenta!

Aumenta la fuerza de un jugador.



¡El jugador adquiere un turbo ilimitado durante cierto tiempo!



El jugador lleva "fuego en la sangre" y aumenta su habilidad para realizar mates increíbles.

La bomba deja fuera de combate a todos los jugadores que haya en la pista, con excepción del que la haya recogido.

6. Juice Mode (Modalidad de energía). ¡Mates a toda pastilla! Con esta modalidad, la rapidez de los jugadores aumenta, de 1 a 4. Intenta usar el turbo cuando la energía de un jugador haya subido a 4: ¡alucinante!

NOTA: los partidos en que se usen reforzadores de energía y puntos candentes no cuentan para la temporada.

CONTROL OPTIONS (OPCIONES DE CONTROL)

Utiliza esta opción para configurar tu joystick o tu teclado. Un máximo de cuatro jugadores pueden configurar sus respectivos joysticks o sus teclados. Ten en cuenta que ningún jugador puede utilizar los mismos botones del teclado. Escoge entre KeyBoard (Teclado), Joystick o CPU. Cuando hayas destacado la opción que quieres , pulsa la tecla de RETORNO. NOTA: para poder utilizar más de un joystick, necesitas tener instalada una tarjeta de juego o tener enchufado un cable Y en el puerto para juegos. Enchufa un adaptador Grip de Gravis en el puerto para juegos con el fin de que los cuatro jugadores puedan utilizar joysticks.

CONFIGURACIÓN DE LOS TECLADOS

Dos jugadores pueden jugar con el mismo teclado. Se puede elegir entre la configuración Keyboard 1 (Teclado 1), Keyboard 2 (Teclado 2) o una combinación de teclado y joystick. Las configuraciones por defecto son:

CONTROLES POR DEFECTO
Jugador 1

Turbo = tecla de borrado
Tirar/taponar = tecla Fin
Izquierda = tecla 4
Abajo = teclas 5 y 2
Derecha = Tecla 6
Arriba = tecla 8
Pasar/robar = tecla AvPág

CONTROLES POR DEFECTO
Jugador 2

Turbo = tecla (Q)
Tirar/taponar = tecla (W)
Izquierda tecla (J)
Abajo = tecla (K)
Derecha = tecla (L)
Arriba = tecla (I)
Pasar/robar = tecla (E)

CONTROLES DE UN JOYSTICK DE CUATRO BOTONES



Configuring Joysticks (Configuración de joysticks)
Utiliza esta opción para configurar tu joystick como más te guste.

CONTROLES DE JOYSTICKS DE DOS Y TRES BOTONES

Combinar un joystick con un teclado
Si utilizas un joystick de dos botones, tienes que dividir los controles entre el teclado y el joystick.
Cuando utilices un adaptador GRIP, todos los jugadores tienen que usarlo.
CONTROLES DEL CONTROLADOR GRIP JOYPAD DE GRAVIS
CONTROLES POR DEFECTO
Turbo = botón X/B
Tirar/taponar = botón L/Y
Pasar/robar = botón R/A

Records Option (Opción de datos)
Al activar esta opción, pasarás a la pantalla de datos, en donde podrás ver y/o borrar datos. ¡NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ puede guardar los datos y estadísticas de más de 32 jugadores diferentes! Pero si en un momento dado quieres borrar la información de alguno para dejarle sitio a otro jugador, puedes hacerlo. Para borrar unos datos determinados, pulsa las teclas de las flechas que indican hacia ARRIBA o hacia ABAJO para destacar los datos elegidos y luego pulsa el botón de DISPARO para BORRARLO. A continuación, el ordenador te preguntará si estás seguro de que quieres borrar ese informe. Pulsa ESC para cancelar la operación, o el botón de DISPARO para borrar los datos. Pulsa ESC para regresar a la pantalla de OPCIONES.

Menú de salida
Cuando hayas hecho los cambios deseados, destaca Exit (Salida) y pulsa la tecla de RETORNO. Volverás a la pantalla de modalidad de juego, en donde puedes dar comienzo a la acción.



Después del primer y tercer tiempo, el ordenador actuará de entrenador, dándote unos consejos que te ayudarán a mejorar el juego.

Al término del segundo tiempo, el ordenador revisará las estadísticas de los jugadores, correspondientes a la primera parte del partido.

En ese momento, el ordenador te pedirá que introduzcas tus iniciales para que tus datos queden salvados. Pulsa la tecla de la flecha que indica hacia ARRIBA o la que indica hacia abajo para elegir y luego pulsa el botón/tecla que sirve para TIRAR. La decisión que tomes afectará a todos los jugadores: si se selecciona "no", nadie podrá introducir sus iniciales. Cuando se elige "yes", los jugadores introducirán sus iniciales por turno. Pulsa la tecla de la flecha que indica hacia ARRIBA o la que indica hacia abajo para mover el cursor hacia la letra deseada, y luego selecciónala con el botón/tecla que sirve para TIRAR. Si las iniciales introducidas coinciden con alguna de las almacenadas en la memoria de la máquina, aparecerán los datos correspondientes en la pantalla. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ conserva los datos de las actuaciones de cada jugador: sus clasificaciones, el porcentaje de victorias, etc...!

ROCKETS COACHING TIPS
HEAD FAKES.
TAP THE SHOOT BUTTON ONCE. HOWEVER THIS ALSO CAUSES YOU TO PICK UP YOUR DRIBBLE. TRY FAKING OUT CPU DRONES.

La modalidad de opciones es la única en la que no tendrás que elegir un equipo de la NBA®. Utiliza las teclas de las flechas o el JOYSTICK para destacar el equipo que quieras. Un equipo puede ser elegido por más de una persona. Cada equipo consta de dos jugadores extraídos de una lista de tres o más baloncestistas de la NBA®. Además de los 27 equipos de la NBA®, el juego presenta un equipo de novatos formado por jugadores recién incorporados a la NBA®. Al igual que con los equipos normales, los dos jugadores pueden elegir a cualquiera de los equipos de novatos. Los partidos jugados con el equipo de novatos no cuentan para la temporada.

Cada jugador de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ tiene una lista con sus estadísticas que aparece bajo su fotografía. Estas cifras clasifican a los jugadores en ocho categorías importantes, en una escala del 0 al 9. Las cualidades que se valoran son:

Velocidad (Speed): el dinamismo del jugador.
3 puntos (3 Pt): estima lo bueno que es un jugador metiendo canastas desde el centro del campo.
Mates (Dunk): para saber lo bueno que es en este campo.
Pases (Pass): juzga la precisión de sus pases.
Fuerza (Power): la fuerza de un jugador es importante por lo que respecta a la resistencia física del jugador y a su capacidad para soportar lesiones.
Robos (Steal): cuantifica la habilidad del jugador para quitarle el balón al contrario.
Tapones (Block): muestra lo bueno que es el jugador taponando y desviando tiros que iban a canasta. ¡Las cifras no mienten!
Puesta en marcha (Clutch): te indica si este jugador está siempre donde más lo necesitas, o si su estilo de juego es hacer las cosas como le cuadren.

Cuando hayas destacado tu equipo, utiliza el BOTÓN/TECLA que sirve para TIRAR con el fin de ir pasando por las diferentes combinaciones de jugadores posibles para ese equipo; luego pulsa la tecla del TURBO con el fin de fijar tu elección.



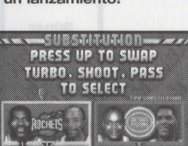
¡LA HORA DE ENCESTAR!

Un partido de NBA® Jam™ se divide en 4 tiempos de tres minutos cada uno. El juego comienza con el palmeo, salto que realizan dos jugadores para intentar conseguir el control del balón. Al principio de los tiempos segundo y cuarto, la posesión del balón va al equipo de casa (equipo dos), y al equipo visitante (equipo uno) en la tercera parte, sin importar quién ganara el palmeo inicial o quién estuviera en posesión del balón al término del tiempo anterior. El equipo de casa defiende la canasta que está a la derecha de la pantalla y marca en la canasta situada en la izquierda, que defiende el equipo visitante.
El objetivo del juego es haber vencido por puntos a tus rivales cuando suene la señal de final del partido. Un enceste vale dos puntos cuando se lanza desde dentro de la línea de los tres puntos, y tres si se realiza desde detrás de dicha línea.

Línea de los tres puntos

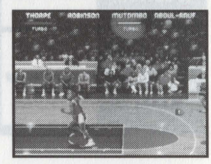
Indicador de posesión del balón

Un jugador en defensa puede taponar un lanzamiento, pero sólo cuando el balón esté trazando la parte ascendente del arco. Si un jugador en defensa lo toca cuando está cayendo, se considera canasta, y se conceden puntos independientemente de que el balón fuera a entrar o no. Sin embargo, una vez que el balón ha tocado el aro lo puede tocar cualquier jugador, ya sea atacante o defensor.
Para que resulte más fácil identificar al jugador que lleva la pelota, éste tendrá un indicador en forma de pelota naranja detrás de su nombre, en la parte superior de la pantalla. Cuando el balón no está en las manos de nadie, porque esté en el aire o porque haya salido fuera del campo, el indicador desaparece.
Si un jugador mete tres canastas seguidas, es que lleva "fuego en la sangre". ¡Durante este período tiene un "turbo" ilimitado y muchas más oportunidades de meter canastas desde cualquier parte de la pista! Solamente puede haber un jugador "con fuego" al mismo tiempo, y este estado dura hasta que el jugador "con fuego" haya encestado cuatro canastas o hasta que el equipo rival enceste, lo que significa que un compañero de tu equipo puede marcar sin que ello afecte al fuego. ¡La pelota brilla cuando la lleva un jugador con "fuego en la sangre", y suelta humo cuando éste realiza un lanzamiento!



SUSTITUCIONES

Después del primero, segundo y tercer tiempos, puedes hacer sustituciones, eligiendo a jugadores que haya en la lista de tu equipo. Cambia la combinación de jugadores pulsando la tecla de la flecha que indica hacia arriba o empujando el joystick hacia delante. Cuando los dos jugadores que quieres aparezcan en la pantalla, pulsa el botón START para comenzar el siguiente tiempo. [NOTA: cuando un jugador haya completado una temporada al vencer a los 27 equipos de la NBA®, las listas de algunos equipos se ampliarán para que puedas elegir, incluyendo equipos especiales.]
Lesiones: esta cifra irá aumentando a medida que el jugador resulte lesionado en un partido. Puesto que las lesiones afectan las distintas categorías de juego del baloncestista, puedes sustituir al jugador lesionado por uno de refresco. Si un jugador se pasa un tiempo del partido en el banquillo, recuperará las energías.



LOS CONTROLES DE JAM™

Mando/teclas direccionales: mueve a tu jugador por la cancha, arriba y abajo. Cuando un jugador está fuera de la pantalla, su posición se señala con una flecha que lleva el número y el color del jugador, la altura de la flecha en la cancha muestra el lugar en que se encuentra, y la distancia desde el borde muestra lo lejos que está del área de la pantalla.



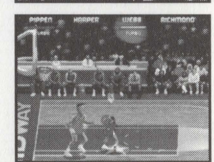
TIRAR/TAPONAR: Cuando tu equipo tiene la pelota, el botón de TIRAR hará que tú (y también tu compañero manejado por el ordenador, cuando el equipo está formado por una sola persona) lances a canasta. Tu jugador suelta el balón cuando dejas de pulsar el botón. Si sueltas el balón en el vértice de tu salto, tu lanzamiento será de gran precisión, pero si lo sueltas muy rápidamente o muy despacio a menudo puede impedir que un defensor te haga un tapón o te robe el balón con un salto. Si le das toques rápidos al botón de tirar, tu jugador hará un amago con la cabeza que puede engañar a la defensa, pero al hacerlo dejas de botar el balón, así que debes pasar o hacer un lanzamiento antes de moverte.



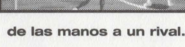
Cuando tu equipo no tiene el balón, el botón correspondiente a TIRAR/TAPONAR hace que tu jugador salte para taponar un balón. Calcular el tiempo es algo crucial para impedir el lanzamiento. Salta demasiado pronto y el lanzador podrá esperar hasta que caigas y te quites de en medio, salta demasiado tarde y él lanzará por encima de ti. Muchas veces tu defensor tocará el balón sin llegar a desviar el tiro por completo. Cada vez que tu defensor toque la pelota, ésta lanzará un destello.



PASAR/ROBAR:
Cuando tu equipo tiene la pelota, el botón de pasar hará que tú (y también tu compañero manejado por el ordenador, cuando el equipo está formado por una sola persona) pases la pelota al compañero de equipo. Pero los pases son fácilmente interceptados por un defensor, así que mira antes de pasar.



Si le das toques a este botón cuando tu equipo no lleva el balón, tu jugador golpeará la pelota con la esperanza de robarla o quitársela de las manos a un rival.



TURBO: hace que tu jugador corra mucho más rápido de lo que normalmente haría de acuerdo con sus cualidades, tanto en ataque como en defensa, permitiéndote dejar atrás a un defensor o bordear a un jugador que te esté cubriendo y taponar un lanzamiento. Por desgracia, tu jugador tiene una cantidad limitada de turbo-poder que está indicada por el contador situado al lado de su nombre. Según lo vas utilizando, el contador disminuye, pero cuando sueltas el turbo, comienza a regenerarse. Cuando un jugador está utilizando el turbo se le reconoce porque sus zapatillas están coloreadas. Cuando un jugador lleva el "fuego en la sangre", tiene una capacidad de turbo ilimitada hasta que su fuego se extingue, pero para usar el turbo debe mantenerse pulsado el botón.







Si le das varias veces y de forma rápida al TURBO, tu jugador agarra el balón y lo defiende, movimiento que suele alejar a los defensores y despejarte el campo para tirar a canasta.



TURBO + TIRAR/TAPONAR:
Si pulsas estos dos botones cuando tu jugador tiene la pelota cerca de la canasta, tú (y también tu compañero manejado por el ordenador, cuando el equipo está formado por una sola persona) vas a por el mate machacando la pelota en la cesta. Se pueden realizar montones de espectaculares "Ultra-Mates" dependiendo de factores tales como la habilidad de los jugadores para el mate y la posición. Tu jugador sólo entrará al mate si se está moviendo, de modo que debes asegurarte de que te diriges hacia la canasta si quieres "machacar".

Si pulsas estos dos botones cuando tu equipo no tiene la pelota, tu jugador hace un súper tapón, saltando más alto de lo normal.

TURBO + PASAR/ROBAR: si pulsas estos botones, el que maneja el balón efectuará un pase mucho más fuerte y seguro que si utilizaras sólo el botón para PASAR. A menudo, éstos serán pases del tipo por detrás de la espalda o con rebote.

Si pulsas estos botones a la vez cuando tu equipo no tiene la pelota, tu jugador se abrirá camino entre sus adversarios. Incluso puede quitarse a uno de en medio. ¡Pero ten cuidado, porque también puedes derribar a uno de los tuyos! En la defensa, el empujón es un arma muy útil para robar el balón, acudir a los rebotes e impedir "los mates fáciles"! En el ataque, es una buena forma de despejar una zona para que un compañero tenga un buen tiro a canasta.

	Dar toques al botÓn	Mantener pulsado el botÓn	Pulsar + Turbo
Tirar/ taponar **(A BUTTON)**	Amagar con la cabeza	Lanzamien- to con salto	Hacer un mate
Pasar/robar **(C BUTTON)**	Pasar	Pasar	Súper Pasar
Turbo **(C BUTTON)**	Defender el balón	Correr más rápido	

	Dar toques al botÓn	Mantener pulsado el botÓn	Pulsar + Turbo
Tirar/ taponar **(A BUTTON)**	Taponar	Taponar	Súper tapón
Robar/paso **(C BUTTON)**	Robar	Robar	Abrirse paso
Turbo **(C BUTTON)**		Correr más rápido	

GARANTÍA LIMITADA

ACCLAIM garantiza al comprador original de este producto ACCLAIM, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, que el medio en que el programa de ordenador ha sido grabado está libre de defectos de material y mano de obra. Este software de ACCLAIM se vende 'tal cual' ('as is'), sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y ACCLAIM no se hace responsable de cualesquiera pérdidas o daños que puedan derivarse de la utilización de este programa. ACCLAIM acepta durante un periodo de noventa (90) días, reparar o sustituir (según crea conveniente) de forma gratuita y con gastos de envío pagados, cualquier producto software de ACCLAIM con recibo de compra fechado, dirigido a su Centro de Servicio al Usuario. La reposición del cartucho de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad. Por favor, envíelo por correo a

ACCLAIM, DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A.,
Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, España

Por favor permita que transcurran 28 días desde la fecha de envío hasta que reciba el cartucho repuesto. Esta garantía no se aplica al uso o desgaste normal. Esta garantía no será aplicable y será nula en caso de que el defecto en el producto software de ACCLAIM se deba al abuso, utilización indebida, mal uso o negligencia.

ESTA GARANTIA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA PREVIA Y NINGUNA REPRESENTACION O DEMANDA DE NINGUN TIPO PODRA AFECTAR U OBLIGAR A ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. CUALQUIER GARANTIA IMPLICITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTIAS DE COMERCIO Y CONVENIENCIA PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA (90) DIAS, ANTES MENCIONADO. DE NINGUNA MANERA ACCLAIM SE RESPONSABILIZARA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, ACCIDENTALES O COMO CONSECUENCIA DE LA POSESION, USO O UTILIZACION INDEBIDA DE ESTE PRODUCTO ACCLAIM. ESTO NO AFECTA EN MODO ALGUNO LOS DERECHOS ESTABLECIDOS POR LA LEY.

Este programa de ordenador, sus materiales y documentación relativa están protegidos por la legislación nacional e internacional sobre derechos de autor. Está prohibido su almacenaje en un sistema de extracción, reproducción, traducción, alquiler, préstamo, difusión y demostraciones públicas sin una autorización expresa por escrito de ACCLAIM.

Acclaim es una division de Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. Todos los derechos reservados.

Las referencias hechas en este producto a la NBA y a equipos concretos de la NBA son marcas comerciales, diseños protegidos por los derechos del autor y otras formas de propiedad intelectual pertenecientes a NBA Properties, Inc. y a sus respectivos, por lo que no se pueden usar, en su totalidad ni en parte, sin el permiso previo y por escrito de NBA Properties Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. Todos los derechos están reservados. La licencia para la versión para los hogares basada en el software del videojuego para máquinas recreativas © 1994 fue concedida a su vez a Acclaim Entertainment, Inc. por Midway® Manufacturing Company. Todos los derechos están reservados. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, los sellos de los productos Nintendo y todas las otras marcas que lleven el símbolo "TM" son marcas comerciales de Nintendo. Todos los derechos están reservados. Sega, Mega Drive y Game Gear son marcas comerciales de Sega Enterprises, Ltd. Todos los derechos están reservados.

FAI JAM™!

Supera la difesa, dirigiti verso il canestro e dai il meglio di te! In NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vivrai un'azione potente e spericolata mai provata prima di adesso!

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ti permette di giocare con straordinarie superstar come Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Anfernee Hardaway, e Karl Malone! Ci sono tutte le più grandi superstar di uno sport che è diventato il più grande gioco del globo!

Scatenati con i Rockets e i Blazers, imita la classe di Magic e Heat, vola in alto con gli Hawks e gli Hornets! Quando scenderai in campo vedrai rappresentate tutte le 27 squadre della NBA® nelle competizioni uno contro uno, due contro due o due contro uno!

Schiaccia la palla con i Jams turbo!. Fai il canestro da tre punti dal fondo del campo, o fai Jam da sotto il canestro della squadra avversaria!

Pensi di conoscere il gioco? Ne sei sicuro? NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ti farà conoscere un mondo nuovo di divertimento schiaccia-canestro e scassa-tabellone!

PRIMA DI ALLACCIARTI LE SCARPE

NOTA: NBA JAM TE™ supporta le seguenti schede sonore
Ad Lib, Ad Lib Gold
Ensoniq Sound Scape General MIDI
ESS Technology ES688 FM Audio/Digital Audio
General Midi (interfaccia Roland MPU-401 compatibile al 100%
Generic Yamaha OPL3-based FM Audio
Gravi Ultrasound Midi Synth
Media Vision Pro Audio Spectrum
Media Vision Pro Audio Spectrum 16 o superiore
New Media Corporation WaveJammer Digital Audio
Altoparlante PC
Sound Blaster 1/2/PRO/16/AWE32 o compatibile al 100%
Tandy a 3 voci

REQUISITI DEL SISTEMA PER NBA JAM TE™

* IBM 486 DX 25 MHz (consigliato 486 DX2 66MHz) Personal Computer o compatibile al 100%
* 8 MB RAM
* MS 5.0 o maggiore
* Scheda Grafica VGA (640 x 480, 256 colori)
* Video Local Bus
* Scheda sonora MPC
* Disco Fisso con 27 MB liberi di spazio
* Unità CD-ROM

INSTALLAZIONE:

Nota: NBA JAM TE™ deve essere installato sul disco per poter essere utilizzato. Devi avere almeno 27 Mb liberi per poterlo installare

* Accendere il computer. Inserire il disco CD-ROM di NBA JAM TE™ (all'interno della confezione) nell'unità CD-ROM (utilizzando una unità caddy se necessario).
* Con il cursore in DOS (C:\>) digita la lettera corrispondente all'unità CD-ROM del computer (normalmente D o E) seguita da due punti (:), quindi premi Enter (Invio)
* Con il cursore in posizione D:\> o E:\> digita Install (installa) e premi Enter (Invio)
* Il programma di installazione NBA JAM TE™ inizia a girare. Segui le informazioni sullo schermo per installare il NBA JAM TE™ sul disco fisso.
* Per far girare il NBA JAM TE™ una volta terminata l'installazione sul disco fisso, assicurarsi che il cursore sia nella directory NBA JAM TE™ e quindi digita 'JAMTE' seguito da Enter (Invio) quando il cursore si trova in 'C:\JAMTE>'

Quando apparirà la videata di testa NBA® JAM™ Tournament Edition ™ premi Enter (Invio). Noterai che lo schermo visualizza le seguenti opzioni: Start Game (Comincia il gioco) e Options (Opzioni). Evidenzia la tua scelta e premi il pulsante Fire (Fuoco) o Enter (Invio)

IMPORTANTE: in NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ci sono quattro posizioni diverse per i giocatori. I giocatori 1 e 2 sono compagni squadra e giocatori 3 e 4 sono compagni di squadra e avversari dei primi. Per giocare in quattro devi avere l'adattatore Gravis GRIP per 4 giocatori

HEAD TO HEAD (TESTA A TESTA). Questa modalità vede due giocatori umani in due squadre avversarie. Il giocatore con la pulsantiera 1 è il giocatore 1, ma il giocatore con la pulsantiera 2 è il giocatore 3. Puoi giocare in partite uno contro uno, due contro due e due contro uno.

TEAM GAME (PARTITA DI SQUADRA). Questa modalità posiziona ambedue i giocatori nella stessa squadra (2 giocatori contro il computer) ed il giocatore con la pulsantiera 1 sarà il giocatore 1 mentre il giocatore con la pulsantiera 2 sarà il giocatore 2. Tu ed un amico giocherete contro il computer!

Quando si seleziona Option (Opzioni) le seguenti opzioni vengono visualizzate:

GAME OPTIONS (Opzioni di Gioco) ti permettono di personalizzare il tuo NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ in svariati modi!

Timer Speed (Velocità dell'orologio):La velocità dell'orologio può essere definita tra 1 (molto lento) e 5 (molto veloce).

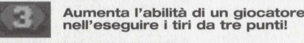
Drone Difficulty (difficoltà del computer): Puoi regolare la bravura dei giocatori controllati dal computer tra 1 (Lentissimo) a 5 (Velocissimo)

Modalità SCAMBIO (Tag Mode): nelle partite a un giocatore o a un giocatore umano per squadra, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ti permette di selezionare il metodo di controllo del tuo compagno di squadra. SPENTO (OFF) è il predefinito. Come nella versione arcade, controlli un giocatore per tutta la partita e il computer controlla il tuo compagno di squadra (a meno che un giocatore umano entri in gioco premendo il PULSANTE START). ACCESO (ON) Ti permette di controllare la palla e i movimenti di entrambi i giocatori della tua squadra in possesso di palla. In altre parole, passi il controllo quando passi la palla. Lo scambio si verifica quando il tuo compagno di squadra entra in possesso di palla, per cui se un passaggio viene intercettato, tu rimani in controllo del giocatore che ha effettuato il passaggio.

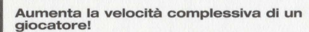
Aiuto Computer (Computer Assistance): Regolalo su Acceso (On) o Spento (Off). Quando questa opzione sarà attivata, il computer assicurerà che la partita sia sempre equilibrata, rallentando una squadra quando ottiene una differenza di punti troppo elevata! Spegnila per dare ai giocatori le stesse possibilità.

FUNZIONI SPECIALI (SPECIAL FEATURES) ti permette di fare delle ulteriori modifiche alle sei funzioni del gioco:

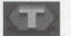
1. MODALITÀ TORNEO (TOURNAMENT MODE) Quando questa modalità sarà attiva saranno vietati i power-up e gli imbrogli e l'aiuto del computer sarà disattivato. Ricorda che quando la modalità Torneo sarà attiva, tutte le altre opzioni del menu funzioni speciali non saranno disponibili e che l'aiuto del computer sarà automaticamente disattivato sulla videata opzioni normale.
2. OROLOGIO TIRO (SHOT CLOCK) Può essere regolata dai 5 ai 24 secondi.
3. TEMPI SUPPLEMENTARI (OVERTIME) Può essere regolata da 1 a 3 minuti.
4. PUNTI CALDI (HOT SPOTS) Quando sarà attivata, appariranno dei punti che varranno un diverso numero di punti. Tira o fai una schiacciata da un punto caldo e segna dei punti bonus! Quando il tuo giocatore andrà sopra a uno di questi punti, sentirai un suono e il colore del punto cambierà.
5. ICONE POWER-UP (POWER-UP ICONS) Aumentano istantaneamente (e temporaneamente) le abilità di un giocatore nell'eseguire le schiacciate. Il giocatore sarà temporaneamente "infuocato" e sarà più bravo nell'intercettare i passaggi e in altro ancora! Possono essere raccolte da un giocatore, umano o controllato dal computer, e appariranno sullo schermo ad intervalli irregolari. Ecco una lista delle icone che troverai in NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™:


Aumenta l'abilità di un giocatore nell'eseguire i tiri da tre punti!

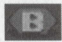
Permette ai giocatori di eseguire delle straordinarie schiacciate da qualsiasi parte del campo.


Aumenta la velocità complessiva di un giocatore!

Aumenta la forza di un giocatore.


Dà a un giocatore un turbo illimitato per un periodo di tempo limitato!


Rende un giocatore "infuocato", permettendogli di eseguire delle incredibili schiacciate!


La Bomba stende a terra tutti i giocatori, tranne quello che la raccoglie.

6. MODALITÀ ENERGIA (JUICE MODE) Parliamo di schiacciate potenti! Attivando questa modalità aumenterai la velocità complessiva di tutti i giocatori di un valore da 1 a 4. Prova a premere il turbo quando il giocatore è stato "caricato" fino a quattro! Fenomenale!

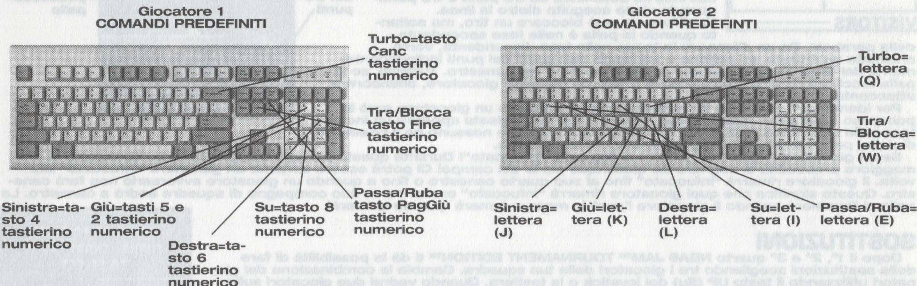
IMPORTANTE: i punti realizzati nelle partite in cui utilizzerai i punti caldi o i power-up NON verranno sommati al punteggio della stagione.

OPZIONI COMANDI (CONTROL OPTIONS)

Puoi usare questa funzione per configurare il joystick o la tastiera. Fino a quattro giocatori possono configurare il loro joystick e/o la tastiera, tenendo presente però che nessun giocatore può utilizzare gli stessi comandi per la tastiera. Scorri tra i comandi per Tastiera, Joystick o CPU, evidenzia la funzione desiderata e premi Enter (Invio). Nota: Per usare più di un joystick è necessario che la scheda gioco sia installata o che il CAVO Y sia inserito nella porta del gioco. Inserisci la Gravis Grip nella porta del gioco per garantire la possibilità di utilizzo del joystick fino a quattro giocatori.

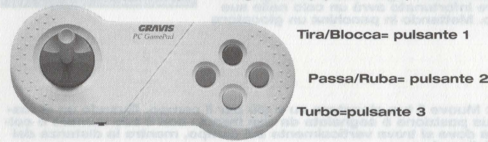
CONFIGURAZIONE TASTIERA (CONFIGURING KEYBOARD)

Due giocatori possono giocare su una tastiera. Durante la configurazione si può scegliere tra Tastiera 1, Tastiera 2 o una combinazione di Tastiera e Joystick. La configurazione predefinita è la seguente:



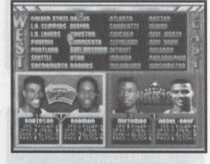
FOUR BUTTON JOYSTICK CONTROLS (COMANDI DEL JOYSTICK A QUATTRO PULSANTI)

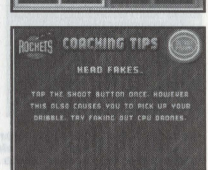
Configuring Joystick (Configurazione Joysticks)
Usa questa opzione per configurare il joystick che preferisci



TWO & THREE BUTTON JOYSTICK CONTROLS (COMANDI DEL JOYSTICK A DUE O TRE PULSANTI)

Dividi la configurazione tra Joystick e Tastiera
Quando utilizzi il joystick a due pulsanti devi separare i comandi tra tastiera e joystick.
Quando utilizzi un adattatore GRIP, tutti i giocatori devono usare il Grip.
GRAVIS GRIP JOYPAD CONTROLS (COMANDI DELLA PULSANTIERA DEL GRAVIS GRIP)
COMANDI PREDEFINITI
Turbo =Pulsante X/B
Tira/Blocca = Pulsante L/Y
Passa/Ruba = Pulsante R/A
Records Option (Opzione Record)
Questa funzione ti permette di visualizzare e/o cancellare i record dalla videata dei Record. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ memorizza i record e le statistiche per 32 diversi giocatori! Se però ad un certo punto ci fosse la necessità di inserirne uno nuovo basterà cancellare un record premendo le frecce direzionali UP (Su) o DOWN (Giù) del cursore per evidenziare il record e premere il tasto FIRE (Fuoco) per Cancellare. Ti verrà chiesto di confermare o abbandonare la funzione e premerai il pulsante FIRE (Fuoco) per cancellare il record. Premi ESC per ritornare al menu OPTIONS (Opzioni).
Exit Menu (Menu di uscita)
Quando hai definito le funzioni, evidenzia Exit (Uscita) e premi Enter (Invio). A questo punto verrà evidenziato lo schermo in modalità Gioco da cui potrai saltare nel vivo del NBA.
Alla fine del primo e terzo tempo, il computer ti fornirà dei consigli per aiutarti a migliorare il tuo stile di gioco!
Dopo il secondo quarto, il computer aggiornerà i dati dei giocatori del primo tempo.
Potrai inserire la tua data di nascita e le iniziali del tuo nome per l'archivio. Premi le frecce direzionali UP (Su) o DOWN (Giù) per scegliere e poi premi il pulsante Shoot (Tira). La tua decisione varrà anche per gli altri giocatori. Se scegli "no" nessun giocatore potrà inserire i dati. Se scegli "yes" tutti i giocatori dovranno inserire la propria data di nascita e le iniziali del nome. Muovi il cursore sulla lettera che desideri e premi il pulsante Shoot (Tira) per scegliere. Scegli il mese ed il giorno. Se le iniziali scelte sono in memoria, il tuo record verrà immediatamente richiamato sullo schermo. La funzione di memorizzazione dei record di NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ memorizza il record di ogni giocatore, la classifica, la percentuale di partite vinte e molto di più.





Su tutte le modalità tranne la modalità Opzioni, ti verrà chiesto di scegliere la squadra NBA®. Usa le frecce direzionali del cursore o JOYSTICK per selezionare la squadra che desideri. Entrambi i giocatori possono scegliere la stessa squadra. Ogni squadra è composta da due giocatori da una lista di tre o più giocatori del NBA®.
In aggiunta alle 27 squadre NBA®, il NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ presenta una squadra costituita interamente da principianti NBA®.
Così come per le squadre avanzate, entrambi i giocatori possono scegliere la squadra dei principianti. Le partite delle squadre di principianti NON verranno sommate al punteggio della stagione. Noterai che per ogni giocatore del NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ è disponibile una classifica relativa alle abilità del giocare che verrà visualizzata nel profilo del giocatore stesso.
I dati del giocatore sono rappresentati su una scala da 0 a 9 in ordine di categorie di importanza. Gli attributi rappresentati sono:
Velocità (Speed): Valuta la velocità di un giocatore.
3 Pti (3 Pt): Valuta la capacità del giocatore nell'eseguire i tiri da tre punti.
Schiacciata (Dunk): Una valutazione della bravura di un cestista.
Passaggio (Pass): Indica la precisione nei passaggi di un giocatore.
Potenza (Power): Indica la forza di un giocatore e la sua capacità di sopportare gli infortuni.
Rubare (Steal) Valuta l'abilità del giocatore nel togliere la palla agli avversari.
Blocco (Block): Indica l'abilità del giocatore nel respingere e deviare la palla. Le valutazioni del blocco non mentono!
Grinta (Clutch): Indica se un giocatore corre sempre nel punto in cui ce n'è più bisogno o se ha uno stile di gioco più rilassato.
Quando avrai evidenziato la tua squadra, utilizza il PULSANTE o il TASTO per TIRARE per scorrere le combinazioni di giocatori disponibili in quella squadra, quindi premi il PULSANTE START per confermare la scelta.

È ORA DI SCENDERE IN CAMPO!





Una partita NBA®JAM™ TOURNAMENT EDITION ™ è suddivisa in 4 quarti di tre minuti ciascuno. Una partita inizia con un colpo della punta delle dita, dove i due giocatori saltano per prendere il controllo della palla. Il possesso di palla all'inizio del secondo e del quarto quarto va alla squadra di casa (squadra due) e andrà alla squadra degli ospiti (squadra uno) all'inizio del terzo quarto, indipendentemente da chi possedeva la palla alla fine del quarto precedente. La squadra di casa difende il canestro sulla parte destra della videata e segna nel canestro della squadra degli ospiti a sinistra della videata.

L'obiettivo del gioco è segnare più punti dell'avversario alla fine del segnale sonoro finale. Un canestro vale due punti quando viene tirato dall'interno della linea da tre punti e tre punti quando viene eseguito dietro la linea.



Un difensore può bloccare un tiro, ma soltanto quando la palla è nella fase ascendente della parabola. Se un difensore la tocca nella fase discendente, verrà chiamata un'entrata sul pallone e verranno assegnati dei punti indipendentemente dal fatto che palla stesse per entrare o no nel canestro. Tuttavia, se la palla toccherà l'anello, potrà essere presa da qualsiasi giocatore, difensore o attaccante.

Per identificare colui che ha la palla, tutte le volte che un giocatore sarà in possesso della palla, dietro al suo nome in cima alla videata apparirà un indicatore palla arancione. Non apparirà nessun indicatore se nessuno ha il possesso di palla, per esempio se la palla è in aria o è stata tirata.

Se un giocatore segna tre canestri di fila, sarà "infuocato"! Durante questo periodo dispone di turbo illimitato e di una maggiore probabilità di segnare da qualunque parte del campo! Ci potrà essere soltanto un giocatore "infuocato" alla volta. Il giocatore rimarrà "infuocato" fino al suo quarto canestro o fino a quando un giocatore avversario non farà canestro. Questo significa che quel giocatore rimarrà "infuocato" anche se un suo compagno di squadra andrà a canestro. La palla si illuminerà quando il giocatore l'avrà in mano e fumerà quando la tirerà!

SOSTITUZIONI



Dopo il 1°, 2° e 3° quarto NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ti dà la possibilità di fare delle sostituzioni scegliendo tra i giocatori della tua squadra. Cambia la combinazione dei giocatori utilizzando il tasto UP (Su) del joystick o la tastiera. Quando vedrai due giocatori sullo schermo che vuoi far giocare, premi il PULSANTE START per iniziare il quarto successivo. [IMPORTANTE: quando un giocatore completerà una stagione, sconfiggendo tutte le 27 squadre NBA®, saranno disponibili delle liste più estese per alcune squadre e anche delle squadre speciali.]

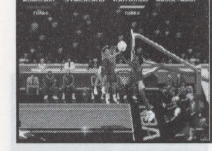
Infortuni: Un valore che indica la salute del giocatore e aumenterà ogni volta che un giocatore subirà degli infortuni durante una partita. Un giocatore infortunato avrà un calo nelle sue prestazioni, quindi potrai sostituirlo con un giocatore sano. Mettendo in panchina un giocatore per un quarto, ripristinerai completamente la sua salute.

COMANDI DI JAM™

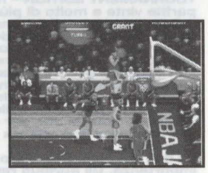



PULSANTE DIREZIONALE/TASTI: Muove il tuo giocatore su e giù per il campo. Quando un giocatore è fuori dallo schermo, la sua posizione è segnalata da una freccia con il suo numero e colore; l'altezza della freccia indica dove si trova verticalmente sul campo, mentre la distanza dal bordo indica di quanto è fuori dallo schermo.

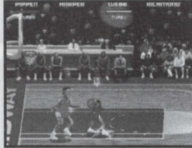
TIRA/BLOCCA:
Quando la tua squadra ha la palla, il pulsante TIRA permetterà a te (e in una squadra con un solo giocatore umano anche al tuo compagno di squadra controllato dal computer) di eseguire un tiro a canestro. Il tuo giocatore rilascerà la palla quando rilascerai il pulsante. Rilasciando la palla all'apice del salto, il tiro sarà più preciso, ma se rilasci rapidamente o molto lentamente spesso impedirai il difensore che salta di bloccare o rubare la palla. Premendo velocemente TIRA per alcune volte, eseguirai una finta che potrà ingannare la difesa, ma interromperà il tuo dribbling, per cui dovrai passare o tirare prima di poterti muovere!

Quando la tua squadra non ha la palla, TIRA/BLOCCA fa saltare il giocatore per un blocco. La sincronia è cruciale per impedire il tiro. Se salti troppo presto, il tiratore può attendere fino a che ricadi, se salti troppo tardi, il tiratore può tirare sopra la tua testa! Molte volte il tuo difensore toccherà la palla senza respingere del tutto il tiro. Ogni volta che il tuo difensore entrerà in contatto con la palla, questa lampeggerà.



PASSA/RUBA:Quando la tua squadra ha la palla, con il pulsante passa tu (e in una squadra a un giocatore al tuo compagno di squadra controllato dal computer) di passare la palla al compagno di squadra. Ma un passaggio può essere intercettato facilmente da un difensore, per cui guarda bene prima di passare!



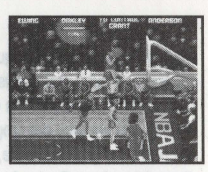
Quando la tua squadra non ha la palla, premendo questo pulsante il tuo giocatore cercherà di colpire la palla nella speranza di rubarla o farla cadere dalle mani dell'avversario.

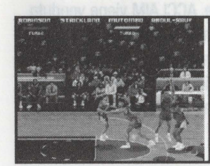
TURBO: Questo fa correre il tuo giocatore molto più velocemente di quanto farebbe normalmente (a seconda delle sue abilità), sia in difesa che in attacco, permettendoti di sfrecciare tra i difensori o di aggirare un giocatore e bloccare un tiro! Purtroppo il tuo giocatore dispone di una quantità limitata di potenza turbo, mostrata dall'indicatore accanto al nome del giocatore. Quando utilizzi il turbo, l'indicatore diminuisce, ma quando rilascerai il TURBO, ricomincerà a crescere. Potrai notare un giocatore con il turbo dalle sue scarpe colorate! Quando un giocatore è "infuocato", disporrà di turbo illimitato fino a quando non verrà disattivato, ma per utilizzare il turbo occorrerà tenere premuto il pulsante! Premendo velocemente TURBO parecchie volte, il giocatore afferrerà la palla e la proteggerà, una mossa che spesso allontana i difensori e ti permette di eseguire un tiro a canestro.



TURBO+TIRA/BLOCCA:
Quando il tuo giocatore ha la palla vicino al canestro, premere questi due pulsanti per provare (tu o il tuo compagno di squadra controllato dal computer in una squadra ad un giocatore umano) ad eseguire una schiacciata. Si possono eseguire molte spettacolari "Ultra-schiacciate", in base a diversi fattori, quali l'abilità dei giocatori nell'eseguire schiacciate e la posizione. Il tuo giocatore, però, eseguirà una schiacciata solo se si starà muovendo, per cui fai in modo di dirigerti verso il canestro se vuoi schiacciare!
Quando la tua squadra non ha la palla, premendo questi due pulsanti il tuo giocatore eseguirà un super blocco, saltando più alto di quanto non farebbe normalmente!

TURBO+PASSA/RUBA: premendo questi pulsanti, il giocatore che possiede la palla esegue un passaggio molto più forte e sicuro che non con il solo pulsante PASSA. Spesso questi passaggi prendono la forma di passaggi dietro la schiena o a rimbalzo.





Quando il tuo giocatore non è in possesso di palla, premendo questi pulsanti contemporaneamente cercherà di farsi strada. Potrà perfino liberarsi da un giocatore. Ma stai attento, perché potresti sbarazzarti anche di un tuo compagno! In difesa, quest'azione è un utile strumento per rubare palla, per prendere rimbalzi e per impedire delle schiacciate "facili"! In attacco, è utile per sgombrare una zona in modo che un compagno possa tirare liberamente a canestro.

COMANDI PER L'ATTACCO

	Premere il pulsante	Tenere premuto pulsante	Premere + Turbo
TIRA/ BLOCCA (Pulsante A)	Finta	Tiro con salto	Schiacciata
PASSA/ RUBA (Pulsante C)	Passare	Passare	Super passaggio
TURBO (Pulsante C)	Proteggere Palla	Correre più veloce	

COMANDI PER LA DIFESA

Quando il giocatore non è in possesso di palla

	Premere il pulsante	Tenere premuto pulsan	Premere + Turbo
TIRA/ BLOCCA (Pulsante A)	Bloccare	Bloccare	Super bloccata
PASSA/ RUBA (Pulsante C)	Rubare	Rubare	Liberare
TURBO (Pulsante C)		Correre più veloce	

GARANZIA LIMITATA

ACCLAIM garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, il supporto su cui è stato registrato il programma computer è esente da difetti di materiali e di lavorazione. ACCLAIM viene venduto "così com'è", senza alcuna garanzia specifica o sottointesa e non è responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'impiego del programma. ACCLAIM si impegna, per un periodo di novanta (90) giorni, a riparare o a sostituire a sua discrezione e gratuitamente, qualunque prodotto software ACCLAIM inviato, con le spese postali a proprio carico e con la ricevuta d'acquisto, al suo Centro Assistenza Clienti. Il massimo grado di responsabilità della casa è la sostituzione gratuita del caricatore del cliente originale. Si prega di inviare a:

ACCLAIM, DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House,
112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Per il ritorno del caricatore si prega di aspettare 28 giorni dal giorno di invio. La sudetta garanzia non è valida per l'usura normale del prodotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del software ACCLAIM è dovuto ad abuso, irragionevole uso, maltrattamento o trascuratezza.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE OGNI ALTRA GARANZIA, DUNQUE L'ACCLAIM NON SI RITIENE VINCOLATA, IN ALCUN MODO, DA QUALSIASI ALTRO RICORSO O CITAZIONE. QUALSIASI SOTTOINTESA GARANZIA DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSO GARANZIA DI COMMERCIO E DI CONDIZIONE DI QUALSIASI NATURA, SONO LIMITATI A NOVANTA (90) GIORNI COME SOPRASCRITTO. IN NESSUN MODO ACCLAIM RISPONDERÀ A DANNI CONSEQUENZIALI O ACCIDENTALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONE DI QUESTO PRODOTTO ACCLAIM. CI'U, COMUNQUE, NON AVRÀ EFFETTO SUI TUOI DIRITTI STABILITI DALLA LEGGE.

Questo programma ed i suoi materiali e documenti sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto dell'ACCLAIM, sono strettamente proibiti: la memorizzazione in un sistema di recupero, la traduzione, l' impresti-to, la diffusione e l'esibizione pubblica.

JAM™ IT HOME

Satsa stenhårt mot korgen. Visa vad du går för! NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ svarar för en aldrig tidigare skådad basketboll-action!
I NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ lirar du med ärrade superstjärnor som Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Anfernee Hardaway and Karl Malone. Alla finns med: världens bästa superstjärnor i världens fränaste idrott!
Kasta loss med Rockets och Blazers, visa dig på styva linan med Magic och Heat, flyg genom luften med Hawks och Hornets! Alla 27 NBA®-lagen finns med när du äntrar planen för spel en-mot-en, två-mot-en eller två-mot-två!
Sätt dem i golvet med dunkar och turbo-laddade Jammar! Skjut tre-poängare från andra sidan planen eller Jamma hem den från under din motståndares korg.
Vet du hur man spelar? Sällan! I NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ handlar det om en helt ny och förkrossande stenhård basketboll-action.

INNAN DU SNÖRAR PÅ DIG DOJORNA

OBS: NBA® JAM™ TE™ STÖDJER FÖLJANDE LJUDKORT:
Ad Lib, Ad Lib Gold.
Ensoniq Sound Scape General MIDI
ESS Technology ES688 FM Audio/Digital Audio
General Midi (Roland MPU-401 interface eller 100% kompatibla)
Generic Yamaha OPL3-based FM Audio
Gravis Ultrasound Midi Synth
Media Vision Pro Audio Spectrum
Media Vision Pro Audio Spectrum 16 eller högre
New Media Corporation WaveJammer Digital Audio
PC Speaker
SoundBlaster 1/2/PRO/16/AWE32 eller 100% kompatibla
Tandy 3 voice

SYSTEMKRAV FÖR NBA JAM TE™

- IBM 486 DX 25 Mhz (486 DX2 66 Mhz rekommenderas) PC eller 100 % kompatibel
- 8 Mb RAM
- MS-DOS 5.0 eller högre
- VGA Grafik-kort (640x480, 256 färger)
- Ljudkort
- Hårddisk med 27 Mb ledigt utrymme
- CD-ROM-spelare
- Local Bus Video

INSTALLATION:

OBS: NBA JAM TE™ kan inte spelas direkt från din CD-ROM och måste därför installeras på din hårddisk. Du måste ha minst 27 Mb ledigt utrymme.

- Slå på din dator. Placera din NBA JAM TE™ CD-ROM i din CD-ROM-spelare.
- Vid DOS-prompten (C:\>), skriv den bokstav som motsvarar din CD-ROM-spelare på din dator (för det mesta D eller E) följt av ett kolon (:). Tryck sedan på <ENTER>.
- Vid prompten D:\> eller E:\>, skriv NSTALL och tryck <ENTER>.
- Nu körs installationsprogrammet till NBA JAM TE™. Följ instruktionerna på skärmen för att installera NBA JAM TE™ på din hårddisk.
- För att köra NBA JAM TE™ när det är installerat på hårddisken, se först till att du står i rätt underkatalog och skriv sedan 'JAMTE' och tryck <ENTER>.

När titelskärmen till NBA® JAM™ Tournament EDITION™ visas, tryck <ENTER>. Du ser nu en skärm med valen Start Game (starta spel) och Options (valmöjligheter). Markera ditt val och tryck på FIRE-knappen eller <ENTER>.
OBS: Det finns fyra olika spelarpositioner i NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™. Spelare 1 och 2 är lagkamrater vilka spelar mot spelare 3 och 4. För att kunna spela fyra spelare samtidigt måste ni ha en Gravis Grip-adapter för 4 spelare.
I HEAD TO HEAD (MAN MOT MAN) spelar två personer i olika lag. Spelaren med kontroller 1 är spelare 1, medan spelaren med kontroller 2 är spelare 3. Man kan spela en-mot-en, två-mot-två eller två-mot-en.
I TEAM GAME (LAGSPEL) spelar båda spelarna i samma lag (2 spelare mot datorn), vilket betyder att spelaren med kontroller 1 är spelare 1 och spelaren med kontroller 2 är spelare 2. Du och en kompis försöker alltså spöa datorn!
När du väljer Options (valmöjligheter) får du upp en skärm med följande val:
GAME OPTIONS (spelval) låter dig ställa in din NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ på en mängd olika sätt.
TIMER SPEED (Klockhastighet) : Alternativen är från "1" (mycket långsamt) till "5" (mycket snabbt).
DRONE DIFFICULTY (Motståndets Kvalitet): Här kan du ställa in din datormotståndares spelintelligens på en skala från 1 (mycket lätt) till 5 (mycket smart).
TAG MODE (Styrning Av Lagkamrat): I matcher för en spelare eller två mänskliga spelare i olika lag ger NBA JAM™ TOURNAMENT EDITION™ dig möjlighet att välja hur du vill styra din lagkamrat.
"OFF" är normalinställningen. Liksom i arkadversionen styr du under hela matchen en spelare och datorn styr din lagkamrat (såvida inte en annan spelare hoppar med genom att trycka på sin STARTNAPP).
"ON" gör att du styr både bollbehandling och andra rörelser hos den lagmedlem som för tillfället har bollen. Detta innebär att du överför kontrollen samtidigt som du passar bollen. Överföringen sker när lagkamraten tar kontroll över bollen, vilket betyder att du behåller kontrollen över passningsläggaren om en motståndare bryter passningen.
COMPUTER ASSISTANCE (Datorhjälp): Av eller på. När detta alternativ är inkopplat kommer datorn att se till att matchen förblir jämn, trots att ett lag spelar överläget bäst. Om denna funktion är bortkopplad kommer båda lagen att spela utan hjälp.
SPECIAL FEATUERS (Specialinslag) ger dig möjlighet att göra ytterligare ändringar i sex kategorier:

1. TOURNAMENT MODE (Turneringsspel): När detta alternativ är aktiverat är power-ups och fusk förbjudet och datorhjälpen plockas bort. Observera att övriga alternativ i Special Features inte kommer att vara tillgängliga i detta läge. Alternativet Datorhjälp kommer dessutom att vara otillgängligt på den normala valskärmen.
2. SHOT CLOCK (Timer): Kan ställas in mellan 5 och 24 sekunder.
3. OVERTIME (Övertid): Kan ställas in mellan 1 och 3 minuter.
4. HOT SPOTS (Vassa lägen): När detta alternativ är inkopplat kommer vassa lägen värda olika poäng att aktiveras på planen. Om du kastar eller dunkar bollen från ett sådant läge kommer du att tjäna bonuspoäng! När din spelare hamnar på en sådan punkt kommer du att höra en signal och färgen under spelaren ändras.
5. POWER-UP ICONS (Power Up-ikoner): Gör att spelaren omedelbart (men tillfälligt) blir bättre på att dunka, blir "het", blir bättre på att passa, m.m.! Dessa ikoner framträder emellanåt på planen och kan plockas upp av både spelare och dator. Nedan följer en lista på ikoner i NBA JAM™ TOURNAMENT EDITION™:



Ökar spelarens förmåga att sänka långa trepoängskast.

Gör att spelaren kan utföra Monster JAM™s från alla delar av planen.

Ökar spelarens genomsnittliga hastighet!

Förbättrar spelarens styrka

Ger tillfälligt spelaren ökad turbo!

Gör att spelaren blir "helvild", vilket för att han mycket lättare kand dunka bollen genom korgen!

Bomben bedövar samtliga på planen, utom bollhållaren själv.

6 JUICE MODE (Kräm): Snacka om blixtsnabba superdunkar! Om du ökar styrkan på detta kommer samtliga spelare att bli fyra gånger så snabba som normalt. Försöka aktivera turbon när din spelare har blivit uppskruvad till max! Knäckande!
OBS: Spel med Hot Spots och Power-Ups räknas INTE in i säsongsstatistiken

CONTROL OPTIONS (INSTÄLLNING AV KONTROLLER)

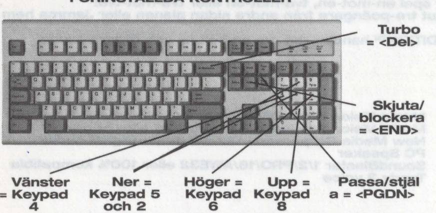
Använd detta val för att konfigurera din joystick eller ditt tangentbord. Upp till fyra spelare kan konfigurera sin joystick/sitt tangentbord. Notera att ingen spelare kan ha samma styrtangenter. Växla mellan KeyBoard (Tangentbord), Joystick och CPU (datorkontroll). När du valt önskat alternativ så tryck <ENTER>. OBS: för att använda fler än en joystick måste du ha ett spelkort installerat eller så måste du plugga in en Y-kabel i den existerande spelporten. Pluggar du in en Gravis Grip i din spelport kan upp till fyra spelare spela med joystick

KONFIGURERA TANGENTBORD

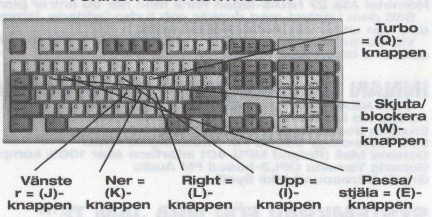
Två spelare kan spela på ett tangentbord. När konfigurerar, kan du välja mellan Keyboard 1 och Keyboard 2 eller en kombination av tangentbord och joystick. Följande konfigurationer är förinställda.:

TANGENTBORDSKONTROLL

Spelare 1
FÖRINSTÄLLDA KONTROLLER



Spelare 2
FÖRINSTÄLLDA KONTROLLER



KONTROLL FÖR 4-KNAPPARS JOYSTICK

FÖRINSTÄLLDA KONTROLLER



Skjut/Blockera = Knapp 1

Passa/Stjäl = Knapp 2

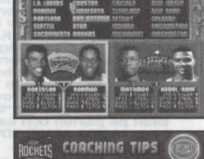
Turbo = Knapp 3

2- ELLER 3-KNAPPARS JOYSTICK

Dela konfigurering mellan joystick och tangentbord
När du använder en 2-knappars joystick, måste du dela kontrollerna mellan tangentbordet och joysticken.
Vid användning av en GRIP-adapter, måste alla spelare använda Grip.
GRAVIS GRIP JOYPAD-kontroller
FÖRINSTÄLLDA KONTROLLER
Turbo = X/B-knappen
Skjut/blockera = L/Y-knappen
Passa/Stjäla = R/A-knappen

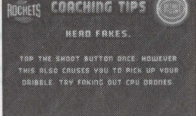
RECORDS OPTION (Lagringsmöjlighet)
När du väljer detta alternativ, får du upp statistikskärmen , där du kan se och/eller radera statistik. NBA JAM™ TOURNAMENT EDITION™ lagrar statistik för över 32 olika spelare! Ibland vill du trots allt ha plats för en ny. För att radera statistik, tryck på upp- och ner-knapparna för att välja önskad spelare och tryck på FIRE-knappen för radera. Du får sedan bekräfta ditt val om du verkligen vill ta bort statistiken. Tryck på <ESC> för att ångra eller tryck på FIRE-knappen för att radera statistiken. Tryck <ESC> för att återgå till valskärmen.

EXIT MENU (Lämna meny)
När du är klar med alla inställningar, markera Exit och tryck <ENTER>. Du återgår nu till spelskärmen där du kan kasta din in i NBAs action!
Efter första och tredje kvarten kommer datorn att ge dig lite tränartips om hur du förbättrar ditt spel.
Efter andra kvarten kommer datorn att visa spelarnas statistik efter första halvlek.
Du kommer att få en förfrågan om du vill skriva in dina initialer och ditt födelsedatum för statistiklagring. Tryck upp eller ner för att välja och tryck sedan på Skjutknappen/tangenten. Detta val gäller alla spelare. Ingen spelare kan skriva in sina initialer om "no" är valt. Om "yes" är valt, kommer varje spelare få möjlighet att skriva in sina initialer och födelsedatum. Flytta markören till önskad bokstav och tryck sedan på Skjutknappen/tangenten. Om initialerna och födelsedatumet finns i minnet, kommer statistiken att omedelbart uppdateras. NBA JAM™ TOURNAMENT EDITION™ statistiklagring lagrar varje spelares statistik, rank, vinnarprocent och mycket mer!
I alla utom OPTION-läget, kommer du att få möjlighet att välja NBA®-lag. använd piltangenterna eller joysticken för att markera det lag du vill vara. Båda spelarna kan välja samma lag. Tillsammans med de 27 NBA®-lagen finns i NBA JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ett rookie-lag som enbart består av nykomlingar i NBA®. Precis som med de övriga lagen, kan två spelare välja rookie-laget. Spel med rookie-laget räknas inte in i säsongsstatistiken.



Notera att för varje spelare som finns med i NBA JAM™ TOURNAMENT EDITION™, visas en ranking under bilden på spelaren. Dessa siffror placerar varje spelare på en skala från 0 till 9 i åtta viktiga kategorier. Dessa är:

- **Speed (snabbhet): Hur pass snabb spelaren är.**
- **3 pt (3-poängare): Visar hur bra spelaren är på långskott.**
- **Dunk (dunk): Visar hur bra spelaren är som Jammare.**
- **Pass (pass): Hur pass bra passningsläggare spelaren är.**
- **Power (styrka): En spelares styrka är viktiga, både vad gäller spelarens fysiska styrka och hans förmåga att undvika skador.**
- **Steal (stjäla): Anger hur bra spelaren är på att stjäla bollen från motståndarna.**
- **Block (blocka) Hur bra är spelaren på att hindra och blockera skott? Block-rankingen ljuger inte.**
- **Clutch (fasthållning): Anger hur bra spelaren är på att komma loss när du behöver honom.**



När du markerat ett lag, använd Skjutknappen/tangenten för att scrolla genom de tillgängliga spelarkombinationerna i det laget och tryck sedan Turboknappen för att låsa ditt val.

DAGS ATT BÖRJA LIRA

En match i NBA JAM™ TOURNAMENT EDITION™ är uppdelad i fyra perioder om vardera tre minuter. En match börjar med ett uppkast där två spelare hoppar efter bollen. Bollinnehavet går automatiskt till hemmalaget (lag 2) vid början av den andra och fjärde perioden och till bortalaget (lag 1) vid början av den tredje perioden, oavsett vem som vinner det första uppkastet samt vilket lag som hade bollen när föregående period avslutades. Hemmalaget försvarar till höger på skärmen och anfaller åt vänster.

Spelets målsättning är att ha fler poäng än motståndarlaget när slutsignalen går .En boll i korgen är värd 2 poäng om skottet tas innanför trepoängslinjen och 3 poäng om skottet levereras utanför denna linje.

Försvarande spelare kan enbart blockera skott när bollen är på väg uppåt. Om bollen vidrörs av en försvarande spelare när bollen är på väg nedåt blåser domaren av spelet och poängen ges till det anfallande laget, oavsett om bollen var på väg in i korgen eller inte. Men när bollen rört vid korgkanten kan både anfallsspelare och försvarare ta den.

Det blir lättare att se vem som innehar bollen tack vare en orangefärgad basketboll som visas efter den aktuelle spelarens namn längst upp på skärmen. Om ingen spelare innehar bollen - den befinner sig i luften eller utanför planen - kommer heller ingen markör att visas.

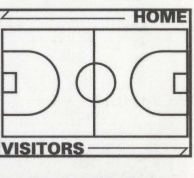
Om en spelare gör poäng tre gånger i oavbruten följd är han "het". Under denna tid har han obegränsad turbo och en mycket större chans att sänka sina skott, oavsett varifrån han skjuter. Bara en enda spelare åt gången kan vara "het". Spelaren är "het" tills dess han sänkt fyra skott eller tills dess att motståndarlaget gör sina nästa poäng, vilket i sin tur innebär att en lagkamrat kan göra poäng utan att påverka "hettan". Bollen glöder när en "het" spelare håller i den och ryker när den kastas mot mål.

BYTEN

Efter period 1, 2 och 3 i NBA JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ges du möjlighet att göra spelarbyten. Ändra på spelarkombinationen genom att trycka upp på din joystick eller ditt tangentbord. När du på skärmen ser de två spelare du vill spela med, trycker du på någon tangent för att inleda nästa period. [OBS: När en spelare avslutar en säsong genom att besegra samtliga 27 lag i NBA® kommer vissa laguppställningar att utvidgas och vissa, helt nya, speciallag att vara tillgängliga.

Injury (skada): Denna information ger en progressiv uppdatering av spelarens hälsa under spelets gång. En skadad spelare kommer att tappa kraft i alla spelarkategorier, vilket gör att ett byte är lämpligt. Om en spelare sitter på bänken i en hel period, kommer hans hälsa att bli helt återställd.

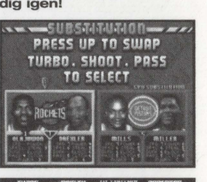
JAM™ KONTROLLER



STYRSPAKEN/TANGENTEN: Förflyttar spelaren fram och tillbaka på planen. När en spelare befinner sig utanför skärmen anges hans position med en pil som visar spelarnummer och lagets färger. Pilens höjd anger vertikal position på planen. Avståndet från kanten anger hur långt utanför skärmen spelaren befinner sig.

POSSESSION INDICATOR - BOLLINNEHAV
THREE-POINT LINE - 3-POÄNGSLINJE

SKJUT/BLOCKERA: När ditt lag har bollen kommer "skjutknappen" att få dig (och datorn, om ni spelar i samma lag) att skjuta mot korgen. din spelare släpper bollen när du släpper knappen. Om du släpper bollen när du hoppar som allra högst blir din träffsäkerhet större. Om du släpper den snabbt eller mycket långsamt kan detta dock hindra en hoppande försvarare från att blockera skottet eller stjäla bollen. Om du flera gången i snabb följd trycker på skjutknappen utför din spelare en huvudfint som kan lura motståndet upp på läktaren. Detta avbryter dock din dribbling, vilket innebär att du måste passa eller skjuta innan du kan röra dig igen!



När ditt lag inte har bollen kommer skjut/blocknings-knappen att få din spelare att hoppa upp och försöka blockera ett skott. En framgångsrik block hänger på när du hoppar. Om du hoppar för tidigt kan skytten vänta till dess att du är ur vägen innan han skjuter. Om du istället hoppar för sent kan skytten istället skjuta över dig! Många gånger kommer din försvarande spelare att vidröra bollen men utan att helt blockera skottet. Bollen blinkar i vitt så snart din försvarande spelare vidrör den.



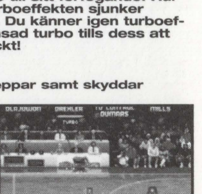
PASSA/STJÄLA: När ditt lag har bollen kommer passknappen att få till följd att du (eller din datoriserade lagkamrat) passar bollen till en lagkamrat. En boll som passas kan dock enkelt fångas upp av en försvarare, så titta först innan du passar!

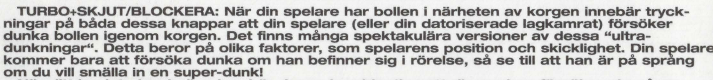
När ditt lag inte har bollen kommer snabba tryckningar på passknappen att få till följd att din spelare sträcker sig efter bollen i hopp om att antingen stjäla den eller slå den ur motståndarens hand.



TURBO: Detta gör att din försvarande eller anfallande spelare springer mycket snabbare än normalt (hur snabbt avgörs av spelarens egenskaper). Med ökad snabbhet kan du springa förbi en försvarare eller kliva runt en upplockning och blockera skott! Oturligt nog för din del har en spelare bara en begränsad mängd turbo till sitt förfogande. Hur mycket anges på en mätare intill spelarens namn. När du använder turboeffekten sjunker mätaren, men när du släpper turboknappen börjar mätaren stiga igen. Du känner igen turboeffekten på de färgade skorna. När en spelare är "het" har han obegränsad turbo tills dess att han brinner ut, men när turbon används måste knappen hållas nedtryckt!

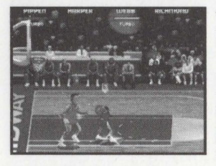
Flera snabba tryckningar på turboknappen får till följd att spelaren greppar samt skyddar bollen. Detta är en rörelse som ofta föser undan motståndet och ger dig bra skottillfällen.

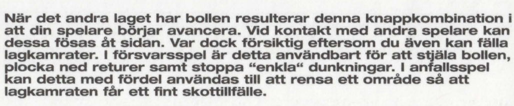




TURBO+SKJUT/BLOCKERA: När din spelare har bollen i närheten av korgen innebär tryckningar på båda dessa knappar att din spelare (eller din datoriserade lagkamrat) försöker dunka bollen igenom korgen. Det finns många spektakulära versioner av dessa "ultradunkningar". Detta beror på olika faktorer, som spelarens position och skicklighet. Din spelare kommer bara att försöka dunka om han befinner sig i rörelse, så se till att han är på språng om du vill smälla in en super-dunk!

När ditt lag inte har bollen innebär denna kombination att din spelare försöker sig på en superblock med hjälp av ett hopp som är mycket högre än normalt.





TURBO+PASSA/STJÄL: Denna knappkombination får till följd att bollhållaren utför en mycket snabbare och säkrare passning än vid en tryckning enbart på passknappen. Ofta utförs dessa passningar bakom ryggen eller via studs.

När det andra laget har bollen resulterar denna knappkombination i att din spelare börjar avancera. Vid kontakt med andra spelare kan dessa fösas åt sidan. Var dock försiktig eftersom du även kan fälla lagkamrater. I försvarsspel är detta användbart för att stjäla bollen, plocka ned returer samt stoppa "enkla" dunkningar. I anfallsspel kan detta med fördel användas till att rensa ett område så att lagkamraten får ett fint skottillfälle.

OFFENSIVA KONTROLLER

	TRYCK	HÅLL NED	TRYCK+ TURBO
SKJUT/ BLOCKA (A KNAPP)	Huvudfint	Hoppskott	Dunka
PASSA/ STJÄL (B KNAPP)	Passa	Passa	Superpassa
TURBO (C KNAPP)	Skydda bollen	Spring snabbare	

DEFEINSIVA KONTROLLER

	TRYCK	HÅLL NED	TRYCK+ TURBO
SKJUT/ BLOCKA (A KNAPP)	Blockera	Blockera	Super blocka
PASSA/ STJÄL (B KNAPP)	Stjäl	Stjäl	Fös undan
TURBO (C KNAPP)		Spring snabbare	

BEGRÄNSAD GARANTI

ACCLAIM garanterar ursprungsköparen av denna ACCLAIM-produkt att det medium på vilket datorprogrammet är inspelat är fri från defekter i material och arbetsutförande under en period av nittio (90) dagar från köpdatum. Denna mjukvara från ACCLAIM säljes "som sådant", utan uttalad eller underförstådd garanti av något slag, och ACCLAIM ansvarar inte för några förluster eller skador av något slag som resulterar av användning av detta program. ACCLAIM erkänner en period av nittio (90) dagar för att, enligt eget val, reparera eller byta ut, vilket är kostnadsfritt, varje mjukvara från ACCLAIM, med portot betalt och föreliggande av köpbevis, vid sitt Kundsevicecenter. Utbyte av denna kassett, kostnadsfritt för ursprungsköparen, är den fulla betydelsen av vårt ansvar. Var god sänd till:

ACCLAIM, DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Var god tillåt 28 dagar från ivägsändande till återlämning av kassetten. Denna garanti gäller inte för normal förslitning. Garantin kommer inte att gälla om defekten i mjukvaran från ACCLAIM har uppstått genom missbruk, orimlig användning eller försumlighet.

DENNA GARANTI GÄLLER FÖRE ALLA ANDRA GARANTIER, OCH INGA ANDRA FRAMSTÄLLNINGAR ELLER KRAV AV NÅGOT SLAG KOMMER ATT BINDA ELLER FÖRPLIKTA ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. VARJE UNDERFÖRSTÅDD GARANTI GÄLLANDE DENNA MJUKVARAPRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER FÖR SÄLJBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖR NÅGOT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL PERIODEN PÅ NITTIO (90) DAGAR BESKRIVEN OVAN. INTE UNDER NÅGRA OMSTÄNDIGHETER KOMMER ACCLAIM ATT VARA ANSVARIG FÖR NÅGRA SPECIELLA, TILLFÄLLIGA ELLER BETYDANDE SKADOR SOM RESULTERAT AV INNEHAV, ANVÄNDNING ELLER DÅLIG FUNKTION HOS DENNA PRODUKT FRÅN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. DETTA PÅVERKAR INTE PÅ NÅGOT SÄTT DINA LAGSTADGADE RÄTTIGHETER.

Detta datorprogram och dess tillhörande dokumentation och material skyddas av både nationella och internationella lagar. Lagring i återvinningssystem, reproduktioner, översättningar, uthyrning, utlåning, sändning och offentlig visning är förbjudet utan uttryckligt tillstånd från ACCLAIM.

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Coin-Operated Video Game Software © 1994 Home Version Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company by Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Acclaim Entertainment, is a registered trademark of Acclaim Entertainment. ® & © 1995 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

JAM™ IT HOME!

Speel je vrij, dribbel naar de basket en laat zien wat je in huis hebt! Met NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ zie je meer knallende, beukende spelactie dan je ooit hebt meegemaakt!

Met NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ kun jij beuken en knallen te midden van supersterren zoals Scottie Pippen, Patrick Ewig, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Anfernee Hardaway en Karl Malone! Ze zijn er allemaal: de grootste supersterren van de sport die uitgegroeid is tot de spectaculairste sport van de wereld.

Lanceer je in het spel met de Rockets en de Blazers, laat een potje Magic en Heat zien, wees een hoogvlieger te midden van de Hawks en de Hornets! Als jij het speelveld betreedt om een één tegen één, twee tegen twee, of twee tegen één wedstrijd te spelen, zul je zien dat alle NBA® teams vertegenwoordigd zijn!

Leef je uit met slams en turbo-dunks op het bord! Waag een schot voor drie punten vanaf de achterlijn of begin je dribbel in de bucket van je tegenstander en score zelf!

Denk je dat je dit spel onder de knie hebt? Vergeet het maar! Met NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ga je een hele nieuwe wereld binnen vol knallende, beukende, opwindende actie!

VOORDAT JE JE VETERS STRIKT

NB: DE HIERONDER GENOEMDE SOUNDCARDS KUNNEN GEBRUIKT WORDEN MET NBA JAM TE™:

Ad Lib, Ad Lib Gold.
Ensoniq Sound Scape General MIDI
ESS Technology ES688 FM Audio/Digital Audio
General Midi (Roland MPU-401 interface of 100% compatible.
Generic Yamaha POL3-based FM Audio
Gravis Ultrasound Midi Synth.
Media Vision Pro Audio Spectrum.
Media Vision Pro Audio Spectrum 16 of plus.
New Media Corporation WaveJammer Digital Audio
PC Speaker
Sound Blaster 1/2/PRO/16/AWE32 of 100% compatible.
Tandy 3 voice

SYSTEEM VOORWAARDEN VOOR NBA JAM TE™

- IBM 486 DX 25 MHz (bij voorkeur 486 DX2 66MHz) Personal Computer of 100% compatible
- 8 MB RAM
- MS 5.0 of meer
- VGA Graphics Card (640 x 480, 256 kleuren)
- MPC compliant sound card
- Harde schijf met 27 megabytes vrije ruimte
- CD-ROM drive
- Local bus Video

SPELOPSTELLING:

Let op: NBA JAM TE™ kan niet rechtstreeks van de CD-ROM worden gespeeld. Het moet dus eerst geladen worden op de harde schijf. Er moet een vrije ruimte zijn van ten minste 27 Megabytes.

- Schakel de computer aan. Leg de NBA JAM TE™ CD-ROM disk (zit in het bewaardoosje in het spelpakket) in het laadje van de CD-ROM drive (gebruik waar nodig een disk caddy).
- Typ als de DOS prompt (C:\>) verschijnt, de letter die correspondeert met de CD-ROM drive op je computer (dit is meestal een D of een E) gevolgt door een dubbele punt(:). Druk daarna op de ENTER toets.
- Na de D:\> of de E:\> prompt typ je INSTALL [Enter]
- Nu begint het NBA JAM TE™ Installatieprogramma te lopen. Volg de aanwijzingen die op het beeldscherm verschijnen om NBA JAM TE™ op je harde schijf te laden.
- Om NBA JAM TE™ te gebruiken nadat het op je harde schijf is geïnstalleerd, moet je je bevinden in de NBA JAM TRE™ directory. Typ 'JAMTE' [Enter] als de 'C:\JAMTE>' prompt verschijnt.

Druk op ENTER als het titelscherm van NBA® JAM ™ Tournament Edition™ verschijnt. Op het beeldscherm worden je de volgende mogelijkheden gegeven: Start Game (Begin met het spel) of Options (Opties). Licht je keuze uit en druk op de VUURKNOP of op ENTER.

LET OP: er zijn vier verschillende spelerstanden in NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™. Spelers 1 en 2 zijn teamgenoten en spelers 3 en 4 zijn teamgenoten die het tegen hun moeten opnemen. Om het spel te spelen met vier spelers, moet je een Gravis GRIP adaptor hebben voor 4 spelers.

In de HEAD TO HEAD stand spelen twee spelers tegen elkaar in verschillende teams. Degene die controller 1 bedient is speler 1, maar de speler met controller 2 is speler 3. Je kunt in een één tegen één, twee tegen twee of twee tegen één opstelling spelen.

In de TEAM GAME stand spelen de twee spelers in hetzelfde team (2 spelers tegen de computer). Diegene die controller 1 bedient is speler 1 en de speler met controller 2 is speler 2. Jij en je vriend nemen het het nu samen op tegen de computer!

Als je Options selecteert, verschijnen de volgende mogelijkheden op het beeldscherm:

GAME OPTIONS (Spelopties) biedt je de mogelijkheid om NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ op een groot aantal manieren in te stellen.

Timer speed/Tijdswaarneming: De snelheid waarmee de klok loopt, kun je instellen van 1 (extra langzaam) tot 5 (extra snel).

Drone difficulty/Tegenstand: Het spelinzicht van je computergestuurde tegenstander kan je instellen van 1 (extra makkelijk) tot 5 (extra slim).

Tag mode/Tag stand: In een spel met één speler of met één menselijke speler per team, biedt de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ je de mogelijkheid zelf te kiezen hoe je je teamgenoot wilt besturen. OFF (Uit) is de standaardafstelling. Net als in de speelhal versie, bestuur jij dezelfde speler gedurende het hele spel en bestuurt de computer je teamgenoot (totdat een menselijke speler in het spel 'springt' door op zijn/haar STARTTOETS te drukken). In de Tag Mode ON stand kun je de balbehandeling en de bewegingen beheersen van elke speler van je team die op dat moment aan de bal is. Met andere woorden, als je de bal afspeelt, geef je ook de besturing uit handen. Zodra je teamgenoot de bal in zijn bezit heeft, gaat de besturing naar hem over. Dus als jouw pass wordt onderschept door een tegenstander, blijf je de speler besturen die de pass probeerde te geven.

Computer Assistance/Computeassistentie: Kies tussen aan of uit. Als deze mogelijkheid is ingeschakeld, zorgt de computer ervoor dat alle wedstrijden nek aan nek races zijn door de teams die te ver uitlopen de voet dwars te zetten. Schakel deze mogelijkheid uit als je voor beide teams een eerlijke wedstrijd wilt.

Met de SPECIALE FEATURES/SPECIALE MOGELIJKHEDEN kun je bij de volgende zes spelmogelijkheden nog een aantal aanpassingen maken:

1. Tournament Mode/Toernooistand. Als dit is ingeschakeld zijn alle krachtexplosies en overtredingen uitgesloten of staat de computerassistentie op uit. Je zult zien dat, wanneer de Toernooistand is ingeschakeld, alle andere mogelijkheden van het speciale mogelijkheden menu niet beschikbaar zijn. Op het gewone optiesscherm is de Computerassistentie mogelijkheid automatisch uitgeschakeld.

2. Shot Clock/Shotklok. Je kunt dit instellen van 5 tot 24 seconden.

3. Overtime/Extra tijd. Je kunt dit instellen van 1 tot 3 minuten.

4. Hot Spots/Hot-spots. Als deze mogelijkheid staat ingeschakeld, verschijnen er zichtbare hot-spots die verschillende punten waard zijn. Schiet of dunk vanaf die plek en je scoort bonuspunten! Als je speler op zo'n plek landt, hoor je een geluidje en verandert het plekje van kleur.



5. Power-up Icons/Krachtimpuls icoontjes. Hiermee krijgt een speler onmiddellijk (en voor enige tijd) een krachtimpuls waardoor hij beter kan dunken, hij enige tijd "vuriger" speelt en beter in staat is om passes te onderscheppen .... en nog veel meer! Deze icoontjes verschijnen met willekeurige tussenpozen op het scherm en kunnen door een menselijke speler of de CPU worden opgeraapt. Hieronder vind je een overzicht van de icoontjes die je tegen kunt komen tijdens het spelen van de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™:

Hiermee wordt de speler veel beter in het schieten van 3 punten schoten van buiten de bucket.

Hiermee kan een speler monster dunks uitvoeren vanaf welke plaats op het speelveld dan ook.

Hiermee wordt een speler over de hele linie sneller.

Hiermee wordt een speler sterker.



Hiermee krijgt een speler tijdelijk een onbegrensde turbo.



Hiermee vat een speler tijdelijk vlam en is hij in staat om ongelooflijke punten te scoren.



Deze bom velt iedere speler op het veld behalve de speler die de bom opraapt.

6. Juice Mode/Energiestand. Dit mag pas echt super scherp spel heten! Door het energieniveau van de spelers met een factor 1 tot 4 op te schroeven vergroot je de algehele snelheid van alle spelers. Probeer eens op turbo te spelen als het spel al op energieniveau 4 zit. Ongelooflijk!

LET OP: Hot-spot of Krachtimpuls icoontjes tellen NIET mee voor je seizoensrecord.

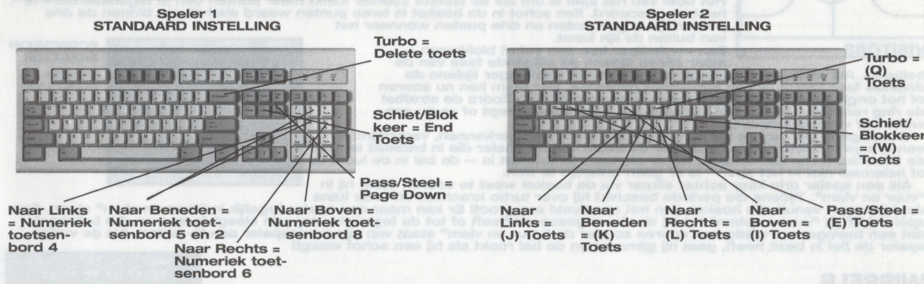
BEDIENINGSMOGLIJKHEDEN

Gebruik deze optie om de configuratie van je joystick of toetsenbord in te stellen. Maximaal 4 spelers kunnen hun joysticks en/of toetsenborden instellen. Let wel, geen van de spelers mag dezelfde toetsenbord instelling hebben als één van de andere spelers. Switch tussen KeyBoard (Toetsenbord), Joystick of CPU bediening. Als de gewenste bedie-ningsoptie is uitgelicht, druk je op ENTER. LET OP: om meer dan één joystick te gebruiken moet je een game card installeren of sluit een Y KABEL in de bestaande game port. Sluit een Gravis Grip aan op je game port om maximaal 4 spelers de kans te geven met hun joysticks te spelen.

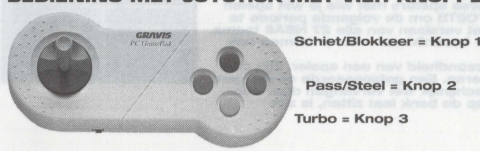
Het configureren van het toetsenbord

Twee spelers kunnen spelen met één toetsenbord. Wanneer je de spelbediening wilt instellen kun je kiezen tussen Keyboard 1, Keyboard 2 of een combinatie van toetsenbord en Joystick. Hieronder staan de standaard configuraties vermeld:

BEDIENING MET TOETSENBORD



BEDIENING MET JOYSTICK MET VIER KNOPPEN



STANDAARD INSTELLING

Turbo = Knop 3
Schiet = Knop 1
Pass/Steel = Knop 2

Configuring Joysticks (Configureren van de Joysticks)

Gebruik deze optie om de Joystick in te stellen naar jouw voorkeur.

BEDIENING MET JOYSTICK MET TWEE & DRIE KNOPPEN

Verdeel de configuratie tussen de Joystick en het Toetsenbord

Als je een joystick met twee knoppen gebruikt, moet je de bediening opdelen tussen het toetsenbord en de joystick.

Als je een GRIP adaptor gebruikt, moeten alle spelers de Grip gebruiken.

BEDIENING MET DE GRAVIS GRIP JOYPAD

STANDAARD INSTELLING

Turbo = X/B Knop
Schiet/Blokkeer = L/Y Knop
Pass/Steel = R/A Knop

Records Option (Statistieken Optie)

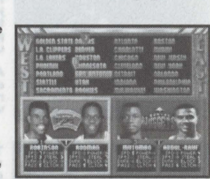
Als je deze optie oproept, ga je naar het statistiekenscherm waar je verschillende statistische gegevens kunt bekijken en/of uitwissen. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ slaat de resultaten en gegevens op van meer dan 32 verschillende spelers! Toch is het niet ondenkbaar dat je op een gegeven moment ruimte wilt maken voor een nieuwe speler. Om de gegevens van een speler uit te wissen, druk je op de naar BOVEN of BENEDEN pijltjes(cursor)toetsen om de gewenste gegevens uit te lichten en druk je op de VUURKNOP om ze te WISSEN. Je wordt daarop gevraagd te bevestigen of je inderdaad deze lijst wilt uitwissen. Druk op ESC om het wissen ongedaan te maken of op de VUURKNOP om de gegevens te wissen. Druk op ESC om naar het OPTIESCHERM terug te keren.

Exit Menu

Als je alle mogelijkheden hebt ingesteld, licht je Exit uit en druk je op ENTER. Hiermee keer je terug naar het Spelstandscherm vanwaar je middenin de NBA actie kunt springen!

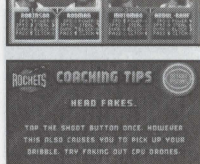
Na de eerste en de derde spelperiode geeft de computer spelaanwijzingen om je te helpen nog beter te spelen!

Na de tweede periode, bekijkt de computer de statistieken van de spelers tijdens de eerste helft.



Nu wordt je gevraagd of je je initialen en je geboortedatum wilt invoeren voor de statistiekenlijst. Druk op de naar BOVEN of BENEDEN pijltjes(cursor)toetsen om je keuze te bepalen en druk vervolgens op de SCHIET TOETS/KNOP.

De keuze voor of tegen het bijhouden van de resultaten geldt voor alle spelers; niemand kan zijn/haar initialen invoeren als er voor "nee" is gekozen. Als je "ja" selecteert, wordt iedere speler gevraagd zijn/haar initialen en geboortedatum in te voeren. Verplaats de cursor naar de gewenste letter en druk op de SCHIET TOETS/KNOP om hem te selecteren. Selecteer ook de maand en de dag. Als de ingevoerde initialen en datum al genoteerd staan in het computergeheugen, wordt je resultatenoverzicht ogenblikkelijk opgeroepen. Dit NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ resultatenoverzicht houdt de beste prestatie, de stand op de ranglijst en het winstpercentage van iedere speler bij en nog veel meer!



Met uitzondering van de OPTIESTAND wordt je in alle andere gevallen gevraagd je eigen NBA® team samen te stellen. Gebruik de pijltjes(cursor)toetsen OF DE JOYSTICK om het team van je keuze uit te lichten, Twee spelers kunnen hetzelfde team kiezen. Elk team bestaat uit twee spelers die geselecteerd zijn uit een overzicht van drie of meer NBA® teamgenoten.

Naast de 27 NBA® teams, heeft NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ook nog een debutanten team dat bestaat uit NBA® nieuwelingen. Net als bij de gewone teams, kunnen beide spelers debutanten teams selecteren. De wedstrijden tegen dit debutanten team tellen niet mee voor de competitie. In de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ verschijnt er een statistisch overzicht voor iedere speler onder zijn spelersportret waarop zijn positie op de ranglijst valt af te lezen. Deze cijfers geven aan waar iedere speler op een schaal van 0 tot 9 in acht belangrijke spelcategorieën wordt ingeschat.

De spelers worden beoordeeld op:

Speed/snelheid: Laat zien hoe energiek de speler is.

3 Pt: Laat zien hoe succesvol de speler van grote afstand de ring weet te vinden.

Dunk: Laat zien hoe goed deze speler kan dunken.

Pass: Laat zien hoe nauwkeurig de passes van de speler zijn.

Power/Power: De power van een speler is belangrijk op twee gebieden: Hoe sterk is hij en hoe goed kan hij klappen incasseren.

Steal/Stelen: Geeft aan hoe goed de speler de bal kan onderscheppen.

Block/Blokkeren: Hoe goed kan deze speler een schietpoging afvangen of van richting veranderen? Deze statistiek is heel veelzeggend!

Clutch/Crucialiteit: Dit geeft aan of deze speler ook goed presteert op de momenten dat je hem het hardst nodig hebt. Of is het meer een "veel geblaat maar weinig wol" type.

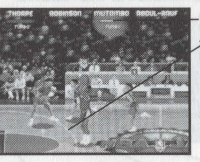
Als je je team hebt gekozen, gebruik je de SCHIET TOETS/KNOP om langs de verschillende opstellingscombinaties van dat team te lopen en druk je op de TURBOKNOP om je voorkeur in te voeren.

HOOGSTE TIJD OM TE BEGINNEN



Een NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ Session wedstrijd wordt gespeeld over 4 periodes van drie minuten. Het spel begint middels een sprongbal; twee spelers springen om te proberen de bal op hun speelhelft te duwen. Het balbezit gaat aan het begin van de tweede en de vierde periode naar het thuisspelende team (team twee), en het gastteam (team een) krijgt balbezit aan het begin van de tweede periode. Het doet er niet toe wie de sprongbal heeft gewonnen of welk team in balbezit was aan het einde van de vorige periode. Het thuisspelende team verdedigt de basket aan de rechterkant van het scherm en scoort in de basket van de gasten aan de linkerkant van het scherm.

Het doel van het spel is om als de laatste zoemer klinkt meer punten dan je tegenstanders te hebben gescoord. Een schot in de basket is twee punten waard als het van binnen de drie punten lijn is geschoten en drie punten wanneer het van buiten de lijn komt.

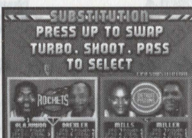


Een verdediger kan een schot blokkeren, maar alleen tijdens de stijgende fase van de balboog. Als de bal wordt aangeraakt door een verdediger tijdens de dalende fase wordt er een strafschot genomen. Het team kan nu scoren of het originele schot nu zou hebben gescoord of niet. Zodra de strafbal de ring raakt kan hij door alle spelers worden onderschept of ze nu aanvallers of verdedigers zijn.

Om diegene die aan de bal is makkelijker te kunnen herkennen, verschijnt er een oranje basketbaltekentje achter de naam van de speler die in balbezit is aan de bovenkant van het scherm. Als er niemand in balbezit is — de bal in de lucht is of helemaal niet in het spel — is er geen tekentje te zien.

Als een speler drie keer achter elkaar via de basket weet te scoren staat hij in "vuur en vlam". Tijdens die periode beschikt hij over turbo krachten en is de kans dat hij scoort vanuit alle hoeken van het speelveld erg groot! Er kan maar een speler tegelijk in "vuur en vlam" staan. Een speler blijft in "vuur en vlam" tot hij vier keer gescoord heeft of tot de tegenstander erin slaagt te scoren. Dit betekent dat een teamgenoot rustig kan scoren zonder de "vuur en vlam" staat van zijn medespeler aan te tasten. Als de vurige speler de bal in bezit heeft, gaat hij glimmen en de bal rookt als hij een schot waagt!

WISSELS



Na de eerste, tweede en derde periode kun je bij de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ een spelerswisseling maken met je teamschema. Verander de spelerscombinatie door op naar Boven te drukken op je joystick of toetsenbord. Als je de twee spelers met wie je wilt spelen op het beeldscherm ziet verschijnen, druk je op de STARTTOETS om de volgende periode te beginnen. [Let op: als een speler een seizoen afsluit met het verslaan van alle 27 NBA® teams, zijn er voor sommige teams uitgebreidere spelersschema's beschikbaar — en er komen ook speciale teams aan!]

Blessures: dit is een voortdurende beoordeling van de gezondheid van een speler. Zijn classificatie stijgt als hij tijdens het spel blessures moet incasseren. Een geblesseerde speler gaat over de hele lijn minder goed spelen, dus je wilt hem waarschijnlijk wel vervangen door een gezonde speler. Als je een speler gedurende een periode op de bank laat zitten, is zijn gezondheid weer helemaal hersteld.

JAM™ BEDIENING

Directional Pad/Richtingtoetsen : Hiermee verplaats je je speler over het veld. Als een speler niet zichtbaar is op het scherm wordt zijn positie door middel van een pijltje in zijn kleur met zijn spelersnummer weergegeven. De hoogte geeft aan waar de speler zich vertikaal op het veld bevindt en de afstand vanaf de rand laat zien hoe ver hij van het scherm is verwijderd.





SCHIET/BLOKKEER:
Als je team in balbezit is, kun je met de SCHIET Toets jouw speler (en bij een éénpersoonsspel, ook je computergestuurde teamgenoot) een schot op de basket laten nemen. Je speler laat de bal los op het moment dat jij de toets loslaat. Als je de bal schiet wanneer je op het hoogste punt van je sprong bent, is het schot het meest precies, maar als je de bal snel of juist langzaam neemt, kun je vaak vermijden dat een verdediger het schot blokkeert of onderschept. Door een paar keer kort achterelkaar op SCHIET te drukken, maak je een schijnbeweging waar de verdedigers misschien intrappen. Hiermee maak je wel een eind aan je dribbel, dus je moet de bal afspelen of een schot wagen voordat je weer mag bewegen!

Als je team niet in balbezit is, kun je met de SCHIET/BLOKKEER Toets je speler laten springen en een blok maken. Hierbij is je timing van doorslaggevend belang. Als je te vroeg springt, wacht de aanvaller tot je uit de weg bent; als je te laat springt, gaat het schot over je heen. Het komt regelmatig voor dat de verdediger de bal raakt zonder hem volledig te blokkeren. De bal licht wit op als hij wordt aangeraakt door een verdediger.

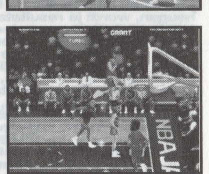


PASS/STEEL: [Als je team in balbezit is, kun je met de pass toets jouw speler (en bij een éénpersoonsspel, ook je computergestuurde teamgenoot) de bal laten afspelen naar een teamgenoot. Maar een pass is makkelijk onderschept door een verdediger, dus kijk goed uit voordat je de bal afspeelt!

Als je team niet in balbezit is, kun je door een paar keer kort achterelkaar op deze toets te drukken je speler een slagbeweging naar de bal laten maken in de hoop deze te stelen of uit de handen van je tegenstander te slaan.



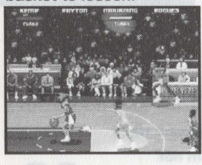
TURBO: of een speler nu aanvalt of verdedigt, TURBO zorgt ervoor dat hij veel harder kan lopen dan gewoonlijk (afhankelijk van zijn talenten). Hij kan dus langs een verdediger glippen of razend snel een schot blokkeren! Helaas heeft je speler maar een beperkte hoeveelheid turbokracht. Dit wordt aangegeven door het metertje naast de naam van je speler.



Als je je Turbo gebruikt, loopt het metertje terug, maar zodra je de TURBO Toets loslaat, bouw je weer krachten op. Je kunt een speler die zijn Turbo kracht gebruikt herkennen aan zijn gekleurde schoenen!

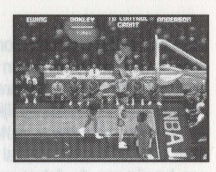
Als een speler in "vuur en vlam" staat, beschikt hij over onuitputtelijke turbokracht tot het vuur is gedoofd. Je moet de Turbo toets wel ingedrukt houden als je hier gebruik van wilt maken.

Door snel achterelkaar op TURBO te drukken, grijpt je speler de bal en schermt hij hem af. Verdedigers worden hier vaak door verrast waardoor je de kans krijgt om een vrij schot op de basket te lossen.



TURBO + SCHIET/BLOKKEER[Turbo Screen Shot]
Als je speler (en bij een éénpersoonsspel, ook je computergestuurde teamgenoot) dichtbij de basket in balbezit is, kun je door tegelijk op deze twee toetsen te drukken ervoor zorgen dat hij de bal in de basket slam-dunkt. Er zitten veel verschillende spectaculaire dunks in het spel die afhankelijk zijn van een aantal factoren zoals de dunk kwaliteiten van de speler en zijn positie in het spel. Je speler kan alleen dunken als hij beweegt dus zorg ervoor dat hij naar de basket dribbelt als je aast op een spectaculaire dunk!
Als je team niet in balbezit is, kun je met deze twee toetsen je speler een superblok laten zetten. Hij springt dan veel hoger dan hij normaal gesproken kan.

TURBO + PASS/STEEL:
Door op deze twee toetsen te drukken, kan de speler die aan de bal is een hardere en safere pass geven dan met de PASS toets alleen. Vaak gebeurt dit in de vorm van een pass van achter de rug of door middel van een stuitpass.





Als jouw speler niet in balbezit is, kun je ervoor zorgen dat hij zich een weg baant door op deze twee toetsen te drukken. Hij kan zo zelfs een speler uit de weg ruimen, maar pas op, dat kan ook een van je eigen teamgenoten overkomen! Als je verdedigt is dit een handige manier om de bal te stelen, een rebound te onderscheppen en om makkelijke dunken te verhinderen. In aanvallend opzicht is het een goede manier om een gebied vrij te maken zodat een teamgenoot het vrij voor het schieten heeft.

Voor je gemak vind je op de volgende bladzijden een schematisch overzicht van de aanvallende en verdedigende mogelijkheden van het spel.

AANVALLEND BEDIENINGSOVERZICHT

Als de speler in balbezit is

	TOETS KORT ACHTERELKAAR INDRUKKEN	TOETS VASTHOUDEN	INDRUKKEN +TURBO
SCHIET/ BLOKKEER (A TOETS)	Schijnbeweging met het hoofd	Gesprongen shot	Dunk
PASS/STEEL (C TOETS)	Pass	Pass	Superpass
TURBO (C TOETS)	Bescherm de bal	Loop sneller	

DEFENSIEF BEDIENINGSOVERZICHT

Als de speler niet in balbezit is

	TOETS KORT ACHTERELKAAR INDRUKKE	TOETS VASTHOUDEN	INDRUKKEN +TURBO
SCHIET/ BLOKKEER (A TOETS)	Blok	Blok	Superblok
PASS/STEEL (C TOETS)	Stelen	Stelen	Vrijmaken
TURBO (C TOETS)		Loop sneller	

BEPERKTE GARANTIE

ACCLAIM garandeert de oorspronkelijke koper van dit ACCLAIM produkt, dat het medium waarop het computerprogramma opgenomen is, vrij zal blijven van defecten in materiaal en uitvoering, voor een termijn van negentig (90) dagen vanaf de aankoopdatum. Dit ACCLAIM software is zoals deze is geleverd, zonder uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie van welke aard dan ook, ACCLAIM is niet aansprakelijk voor enig verlies of enige schade, van welke aard dan ook, welke voortvloeit uit het gebruik van dit programma. ACCLAIM accepteert dat ze voor een termijn van negentig (90) dagen elk ACCLAIM software produkt gratis bij hun centrum voor klantenservice, zal repareren of vervangen, dit naar eigen verkiezing. De verzendkosten zijn voor rekening van de koper, een bewijs van de datum van aankoop is noodzakelijk. De volle omvang van onze aansprakelijkheid houdt in dat voor de oorspronkelijke koper de cartridge gratis vervangen zal worden. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

ACCLAIM, DISTRIBUTED BY

Columbia TriStar Home Video
postbus 685 1200 AR Hilversum
Nederlands

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat 38
38 rue Souveraine
1050 Brussels Belgium

Geef ons a.u.b. 28 dagen vanaf de verzenddatum de tijd om uw cartridge te retourneren.
Deze garantie geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie zal niet van toepassing zijn en zal nietig zijn als het defect in het ACCLAIM Software produkt is voortgekomen uit misbruik, buitensporig gebruik,verkeerde behandeling of verwaarlozing.
DEZE GARANTIE TREEDT IN DE PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIES EN GEEN ANDERE VERKLARINGEN OF CLAIMS VAN WELKE AARD DAN OOK ZAL BINDEND OF VERPLICHTEND ZIJN VOOR ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ENIGE GEIMPLICEERDE GARANTIES DIE VAN TOEPASSING ZIJN VOOR DIT SOFTWARE PRODUKT, MET INBEGRIP VAN GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT HET TERMIJN VAN NEGENTIG (90) DAGEN ZOALS HIERBOVEN VERMELD STAAT. IN GEEN ENKEL GEVAL ZAL ACCLAIM AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR ENIGE SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE, WELKE VOORTVLOEIT UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF SLECHTE WERKING VAN DIT PRODUKT VAN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. DIT TAST OP GEEN ENKELE WIJZE UW WETTELIJK VASTGELEGDE RECHTEN AAN.
Dit computerprogramma en de bijbehorende documentatie en materialen worden beschermd door nationale en internationale auteursrechten. Opslag in een retrieval systeem, reproduktie, vertaling, verhuren, uitlenen, uitzenden en publieke voorstellingen zijn verboden zonder uitdrukkelijke toestemming van ACCLAIM.

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Coin-Operated Video Game Software © 1994 Home Version Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company by Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Acclaim Entertainment is a registered trademark of Acclaim Entertainment. ® & © 1995 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

JAM™-PUSSITUS KORIIN!

Tempaudu irti, iske verkkoon ja yritä kaikkesi! NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -pelissä koet sellaista toimintaa, jota et ole varmasti nähnyt koskaan aikaisemmin!

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -pelissä pystyt rynnistämään renkaaseen yhdessä sellaisten huipputähtien kanssa, kuten Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Anfernee Hardaway ja Karl Malone! Täältä löytyvät kaikki maapallon hienoimman urheilulajin suurimmat huipputähdet!

Vauhtia vaan Rocketsien ja Blazersien myötä, mukana myös Magic ja Heat, lennä korkeuksiin Hawksien ja Hornetsien kanssa! Kaikki 27 NBA®-joukkuetta ovat edustettuina yksi-yhtä-, kaksi-kahta- tai kaksi-yhtä-vastaan kilpailussa!

Iske korilevyyn kunnon turbo-pussituksia! Tee kolmen pisteen heitto kentän toisesta päästä tai pussita pallo vastapuolen verkon alta!

Luulet tuntevasi tämän pelin, vai mitä? Mietipä uudelleen! NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -pelissä pääset aivan uuteen jännittävään maailmaan!

ENNEN KUIN ASTUT KORIPALLOKENKIIN

HUOM! NBA JAM TE™ TUKEE SEURAAVIA ÄÄNIKORTTEJA:

Ad Lib, Ad Lib Gold.
Ensoniq Sound Scape General MIDI.
ESS Technology ES688 FM Audio/Digital Audio.
General Midi (Roland MPU-401-liitäntä tai 100 % yhteensopiva.
General Yamaha OPL3-pohjainen FM Audio.
Gravis Ultrasound Midi Synth.
Media Vision Pro Audio Spectrum.
Media Vision Pro Audio Spectrum 16 tai plus.
New Media Corporation WaveJammer Digital Audio.
PC Speaker.
Sound Blaster 1/2/PRO/16/AWE32 tai 100 % yhteensopiva.
Tandy 3-ääninen.

NBA JAM TE™:N JÄRJESTELMÄVAATIMUKSET

- IBM 486 DX 25 MHZ (486 DX2 66MHz suositellaan) mikro tai 100 % yhteensopiva.
- 8 MB RAM
- MS 5.0 tai korkeampi
- VGA grafiikkakortti (640 x 480, 256 väriä)
- MPC:n mukainen äänikortti
- Umpilevy, jossa 27 megatavua vapaata tilaa
- CD-ROM-asema
- Paikallisväylävideo

ASENNUS:

Huom! NBA JAM TE™ -peliä ei voida pelata suoraan CD-ROM:sta, joten se on asennettava kiintolevyyn. Vapaata tilaa on oltava vähintään 27 megatavua.

- Kytke tietokone päälle. Pane NBA JAM TE™ CD-ROM -levy (joka on pakkauksen jalokivirasiassa) CD-ROM-asemaan (käyttäen levylokeroa, jos tarpeen).
- Kun näet DOS-kehotteen (C:\>), näppäile tietokoneesi CD-ROM-asemaa vastaava kirjain (useimmiten joko D tai E), jota seuraa kaksoispiste (:) ja paina sitten ENTER-näppäintä.
- Kun näet kehotteen D:\> tai E:\>, näppäile INSTALL [Enter].
- NBA JAM TE™ -asennusohjelma ajetaan. Noudata ruudusta näkyviä kehotteita asentaaksesi NBA JAM TE™ -pelin umpilevyasemaasi.
- Kun haluat ajaa NBA JAM TE™ -pelin sen kiintolevyyn asennuksen jälkeen, varmista, että olet NBA JAM TE™ -hakemistossa. Kun näet kehotteen 'C:\JAMTE>', näppäile sitten 'JAMTE' [Enter].

Kun NBA® Jam™ Tournament Edition™ -otsikkoruutu ilmestyy näkyviin, paina ENTER. Sitten näet edessäsi ruudun, jossa on nämä vaihtoehdot: pelin aloitus tai vaihtoehdot. Tähdennä haluamasi vaihtoehto ja paina FIRE-näppäintä tai ENTER.

HUOM! NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -pelissä on neljä eri pelaajapaikkaa. Pelaajat 1 ja 2 ovat joukkuetovereita, ja pelaajat 3 ja 4 ovat heitä vastaan pelaavia joukkuetovereita. Jos haluat pelata neljän pelaajan peliä, sinulla täytyy olla 4-pelaajan Gravis GRIP -adapteri.

VASTATUSTEN-tilassa kaksi henkilöä pelaavat vastakkaisissa joukkueissa. Ohjainta 1 hallussaan pitävä henkilö on pelaaja nro 1, mutta ohjainta 2 hallussaan pitävä henkilö onkin pelaaja nro 3. Voit pelata yksi-yhtä-, kaksi-kahta- tai kaksi-yhtä vastaan.

JOUKKUEPELI-tilassa molemmat pelaajat ovat samassa joukkueessa (2 pelaajaa tietokonetta vastaan). Nyt ohjainta 1 hallussaan pitävä henkilö on pelaaja nro 1 ja ohjainta 2 hallussaan pitävä henkilö on pelaaja nro 2. Pelaat kaverisi kanssa tietokonetta vastaan!

Kun olet valinnut vaihtoehdot, näet edessäsi ruudun, jossa on seuraavat vaihtoehdot:

PELIVAIHTOEHTOJEN avulla pystyt "räätälöimään" NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -pelin monella tavalla!

Ajastimen nopeus: kellon nopeus voidaan asettaa 1:stä (erikoisen hidas) 5:een (erikoisen nopea).

Vaikeusaste: tietokoneohjattujen vastustajien kilpailuälykkyys voidaan asettaa 1:stä (erikoisen helppo) 5:een (erikoisen älykäs).

Kiinniottotila: yhden pelaajan pelissä tai yksi ihminen/joukkue -pelissä NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -peli antaa sinun valita, kuinka haluat ohjata pelitoveriasi. POISSA PÄÄLTÄ on perusasetuksena. Kuten arkadiversiossa, sinä ohjaat yhtä pelaajaa koko pelin ajan, ja tietokone ohjaa joukkuetoveriasi (ellei ihmispelaaja "hyppää mukaan" ALOITUSNÄPPÄIMELLÄ). Kiinniotto PÄÄLLÄ -tilassa pystyt ohjaamaan joukkueessasi palloa hallussaan pitävän pelaajan pallon käsittelyä ja liikkumista. Toisin sanoen luovut ohjauksesta, kun syötät pallon. "Kiinniotto" tapahtuu, kun pelitoverisi saa pallon haltuunsa, joten jos katkaiset syötön, ohjaat edelleen sitä pelaajaa, joka suoritti syötön.

Tietokoneavustus: aseta joko päälle tai pois päältä. Kun se on päällä, tämä vaihtoehtonäppäin saa tietokoneen varmistamaan, että peli pysyy tasoissa "jäähdyttämällä" joukkuetta, jolla on liian iso johto! Pane se pois päältä, jos haluat molempien joukkueiden pelaavan "reilun pelin".

ERIKOISOMINAISUUKSIEN avulla pystyt suorittamaan lisäsäätöjä kuuteen peliominaisuuteen:

1. Turnaustila. Tässä tilassa ei sallita tehostusta eikä huijausta, ja tietokoneen apu on kytketty pois päältä. Huom! Kun turnaustila on päällä, mitään muita vaihtoehtoja ei ole käytettävissä erikoisominaisuuksien valikosta, ja tietokoneapu kytketään pois päältä automaattisesti normaalista vaihtoehtojen ruudusta.

2. Heittokello. Voidaan säätää 5-24 sekunnin välille.

3. Yliaika. Voidaan säätää 1-3 minuutin välille.



4. "Kuumat kohdat". Tämän ollessa päällä näkyviin ilmestyy "kuumia kohtia", joiden pistearvot ovat erilaiset. Jos heität tai pussitat "kuumasta kohdasta", saat bonus-pisteitä! Jos pelaajasi laskeutuu "kuumaan kohtaan", kuulet äänen ja kohdan väri muuttuu.

5. Tehostuskuvakkeet. Näiden avulla pelaaja pystyy parantamaan heti (ja väliaikaisesti) donkkauskykyään, ne saavat pelaajan pysymään väliaikaisesti "tulessa",... yms.! Näitä saavat noukkia joko ihmispelaajat tai tietokone, ja ne ilmestyvät ruutuun satunnaisin väliajoin. Tässä on luettelo käytettävissä olevista kuvakkeista, jotka löytyvät NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -pelistä:


Parantaa pelaajan kykyä tehdä kolmen pisteen heitto ulkoa!


Sallii pelaajien suorittaa Monster Jam™ -pussituksia mistä tahansa kentältä.


Parantaa pelaajan yleisnopeutta!


Parantaa pelaajan voimakkuutta.


Antaa pelaajalle väliaikaisesti rajattoman turbon!


Saa pelaajan "syttymään tuleen" ja parantaa hänen kykyään upottaa uskomattomia heittoja!


"Pommi" litistää jokaisen kentällä olevan paitsi sitä pelaajaa, joka poimii sen.

6. "Mehutila". Nyt on puhe huippunopeasta pussituksesta! Mehun lisääminen kohottaa kaikkien pelaajien yleisnopeutta kertoimella 1:4. Koeta iskeä turboa, kun pelaajasi "mehutus" on noussut kertoimeen neljä! Kunnioitusta herättävää!

HUOM! "Kuumat kohdat"- ja tehostuskuvakepelejä EI lasketa kauden tallenteeseen.

OHJAUSVAIHTOEHDOT

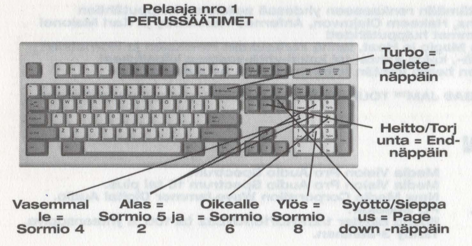
Käytä tätä vaihtoehtoa peliohjaimen tai näppäimistön kokoonpanon asetukseen enintään neljälle pelaajalle. Pane merkille, että pelaajilla ei saa olla samat ohjausnäppäimet näppäimistössä. Vaihtele näppäimistön, peliohjaimen tai tietokoneohjauksen välillä. Kun haluttu vaihtoehto on tähdennetty, paina ENTER. HUOM! Jos haluat käyttää useampaa kuin yhtä peliohjainta, sinulla täytyy olla pelikortti asennettuna tai kytke Y-KAAPELI voimassa olevaan peliporttiin. Kytke Gravis Grip peliporttiin, jotta enintään neljä pelaajaa pystyy pelaamaan peliohjaimilla.

Näppäimistön kokoonpanon asetus

Kaksi pelaajaa voi pelata yhdellä näppäimistöllä. Kun asetat kokoonpanoa, voit valita joko näppäimistön 1, näppäimistön 2 tai näppäin- ja peliohjainyhdistelmän. Peruskokoonpano on seuraava:

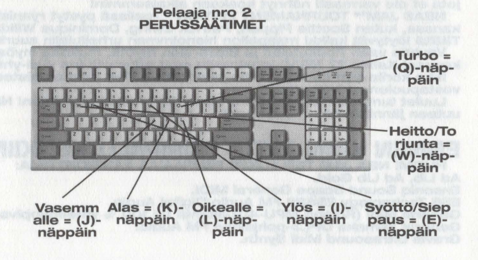
NÄPPÄIMISTÖN SÄÄTIMET

Pelaaja nro 1
PERUSSÄÄTIMET



Turbo = Delete-näppäin
Heitto/Torjunta = End-näppäin
Vasemmalle = Sormio 4
Alas = Sormio 5 ja 2
Oikealle = Sormio 6
Ylös = Sormio 8
Syöttö/Sieppaus = Page down -näppäin

Pelaaja nro 2
PERUSSÄÄTIMET



Turbo = (Q)-näppäin
Heitto/Torjunta = (W)-näppäin
Vasemmalle = (J)-näppäin
Alas = (K)-näppäin
Oikealle (L)-näppäin
Ylös (I)-näppäin
Syöttö/Sieppaus = (E)-näppäin

NELINÄPPÄIMISEN PELIOHJAIMEN SÄÄTIMET



Heitto/Torjunta = Näppäin 1

Syöttö/Sieppaus = Näppäin 2

Turbo = Näppäin 3

PERUSSÄÄTIMET
Turbo = Näppäin 3
Heitto = Näppäin 1
Syöttö = Näppäin 2
Peliohjainten kokoonpanon asetus
Käytä tätä vaihtoehtoa saadaksesi peliohjaimen kokoonpanon mieleiseksesi.

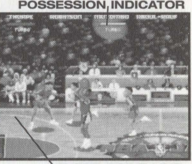
KAKSI- JA KOLMINÄPPÄIMISEN PELIOHJAIMEN SÄÄTIMET

Pane peliohjaimen ja näppäimistön kokoonpano puoliksi
Kun käytät kaksinäppäimistä peliohjainta, sinun täytyy jakaa säätimet näppäimistön ja peliohjaimen kesken.
Kun käytetään GRIP-adapteria, kaikkien pelaajien täytyy käyttää sitä.
GRAVIS GRIP -PELIOHJAIMEN SÄÄTIMET
PERUSSÄÄTIMET
Turbo = X/B-näppäin
Heitto/Torjunta = V/Y-näppäin
Syöttö/Sieppaus = O/A-näppäin
Tallenteiden vaihtoehto
Tämän vaihtoehdon aktivointi vie sinut tallenneruutuun, josta voit katsoa tallenteita tai pyyhkiä niitä pois. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ säilyttää yli 32 eri pelaajan ansioluettelot ja tilastot! Jossakin kohtaa voit kuitenkin haluta lisää tilaa uudelle pelaajalle. Kun haluat pyyhkiä tallenteen pois paina nuolinäppäimiä (kohdistin) YLÖS tai ALAS tähdentääksesi halutun tallenteen ja paina FIRE-näppäintä POISTOA varten. Sinua pyydetään sitten vahvistamaan, haluatko todellakin poistaa tämän tallenteen. Paina ESC, jos haluat keskeyttää poiston tai FIRE-näppäintä pyyhkiäksesi tallenteen pois. Paina ESC palataksesi VAIHTOEHTOJEN ruutuun.
Exit-valikko
Kun olet saanut vaihtoehtojen asetukset valmiiksi, tähdennä Exit ja paina ENTER. Palaat pelitilaruutuun, josta voit hypätä NBA-toimiin!
Ensimmäisen ja kolmannen neljänneksen jälkeen tietokone antaa valmennusvihjeitä, joilla voit parantaa peliäsi!
Toisen neljänneksen jälkeen tietokone tarkastaa pelaajien tilastot ensimmäiseltä puoliajalta.
Sinulta kysytään sitten, haluatko merkitä nimikirjaimesi ja syntymäaikasi tallennusta varten.
Paina nuolinäppäimiä (kohdistin) YLÖS tai ALAS valintaa varten. Paina sitten HEITTONÄPPÄINTÄ. Tämä päätös vaikuttaa kaikkiin pelaajiin; yksikään pelaaja ei voi merkitä nimikirjaimiaan, jos valitaan "no". Jos valitaan "yes", jokaista pelaajaa pyydetään sitten merkitsemään nimikirjaimensa ja syntymäaikansa. Siirrä kohdistin halutun kirjaimen kohdalle ja paina HEITTONÄPPÄINTÄ valintaa varten. Valitse kuukausi ja päivä. Jos merkityt nimikirjaimet ja päivämäärä ovat jo muistissa, tallenne kutsutaan heti esiin. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -pelin tallennusominaisuus säilyttää jokaisen pelaajan piste-ennätyksen, sijoituksen, voittoprosentin yms.!
Kaikissa muissa, paitsi VAIHTOEHDOT-tilassa, sinua pyydetään valitsemaan sitten NBA®-joukkueesi. Käytä suuntanuolinäppäimiä (kohdistin) TAI PELIOHJAINTA tähdentämään haluamasi joukkue. Molemmat pelaajat voivat valita saman joukkueen. Kukin joukkue käsittää kaksi pelaajaa yli kolme NBA®-joukkuetoveria sisältävästä nimilistasta. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -peli käsittää myös 27 NBA®-joukkueen lisäksi alokasjoukkueen, joka muodostuu kokonaan NBA®-tulokkaista. Molemmat pelaajat voivat valita alokasjoukkueen aivan samaan tapaan kuin normaalin joukkueen. Alokasjoukkuepelejä EI lasketa kauteen. Pane merkille, että jokaisen NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -pelissä pelaavan pelaajan kykyjen luokitus näkyy pelaajan kuvan alta. Nämä luvut määräävät kunkin pelaajan kyvyt asteikolla 0-9 kahdeksassa tärkeässä pelikategoriassa. Määriteltävät ominaisuudet ovat:
Nopeus: kuinka energinen pelaaja on.
Kolmonen: arvioi, kuinka hyvin pelaaja osuu vanteeseen "alapäästä".
Donkkaus: millainen "pussittaja" pelaaja on.
Syöttö: kuinka tarkkaa pelaajan syöttöpeli on.
Voimakkuus: pelaajan voimakkuus on tärkeää sekä hänen voimiensa että loukkaantumisen sietokyvyn suhteen.
Sieppaus: arvioi pelaajan kyvyn siepata pallo vastapuolelta.
Torjunta: kuinka hyvin tämä pelaaja estää ja torjuu heittoyrityksiä? Luokitus torjunnassa ei valehtele!
Syöksy: kertoo sinulle, tuleeko tämä pelaaja esiin, kun tarve on suuri vain onko "El Foldo" hänen tyyliään.

Kun olet tähdentänyt joukkueesi, käytä HEITTONÄPPÄINTÄ käydäksesi läpi ko. joukkueeseen saatavana olevat pelaajayhdistelmät. Paina sitten TURBONÄPPÄINTÄ tallentaaksesi valintasi.

AIKA SAADA PISTEET TAULUUN!

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -peli on jaettu neljään kolmen minuutin neljännekseen. Peli alkaa aloituspallon heitolla, jolloin kaksi pelaajaa hyppää pallon perään saadakseen sen haltuunsa. Toisen ja neljännen neljänneksen alussa pallo joutuu kotijoukkueen haltuun (joukkue nro kaksi) ja vierasjoukkueelle (joukkue nro yksi) kolmannen neljänneksen alussa huolimatta siitä, kuka voittaa alkupallon tai kenen hallussa pallo oli edellisen neljänneksen lopussa. Kotijoukkue puolustaa koria ruudun oikealla puolella ja tekee pisteitä vierasjoukkueen koria vastaan ruudun vasemmalla puolella.



Pelin tarkoituksena on saada enemmän pisteitä kuin vastapuoli siihen mennessä, kun päätössummeri kuuluu. Kori on kahden pisteen arvoinen, kun se heitetään kolmen pisteen viivan sisäpuolelta ja kolmen pisteen arvoinen, kun se heitetään sen takaa.

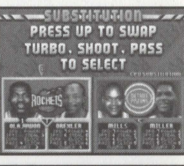
Puolustaja voi torjua heiton, mutta vain silloin, kun pallo on heiton ylöspäin kohoavassa osassa. Jos puolustaja koskettaa palloa sen alaspäin suuntautuvassa lennossa, rangaistuksena annetaan pisteet, menipä pallo koriin tai ei. Kuitenkin kun pallo koskettaa rengasta, kuka pelaaja tahansa - joko hyökkäys tai puolustus - saa ottaa sen kiinni.

Jotta palloa hallussaan pitävän pelaajan tunnistaminen olisi helpompaa, oranssi koripallo-osoitin ilmestyy hänen nimensä taakse ruudun yläosaan. Jos pallo ei ole kenenkään hallussa - se on ilmassa tai se on isketty syrjään - osoitinta ei näy.

Jos pelaaja tekee kolme koria peräkkäin, hän on "tulessa"! Tänä aikana hänellä on rajoittamaton turbo ja paljon parempi mahdollisuus upottaa heittoja mistä tahansa lattian kohdasta! Vain yksi pelaaja voi olla "tulessa" kerrallaan. "Tulessa" oleminen kestää sen ajan, kun "tulessa" oleva pelaaja tekee neljä koria tai siihen asti, kunnes seuraava vastapuolen kori menee sisään. Tämä merkitsee sitä, että joukkuetoveri pystyy tekemään pisteitä keskeyttämättä "tulessa" olemista. Pallo hehkuu, kun "tulessa" oleva pelaaja pitää sitä käsissään ja savuaa, kun hän heittää sen!

VAIHTOMIEHET

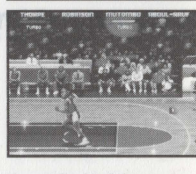
NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ -pelissä pystyt vaihtamaan pelaajia joukkueluettelosta ensimmäisen, toisen ja kolmannen neljänneksen jälkeen. Vaihda pelaajayhdistelmää painamalla ylös peliohjaimella tai näppäimistöllä. Kun näet ruudusta kaksi peliin haluamaasi pelaajaa, paina ALOITUSNÄPPÄINTÄ tarkistaaksesi valintasi ja aloittaaksesi seuraavan neljänneksen. [HUOM! Kun pelaaja saa kauden loppuun voittamalla kaikki 27 NBA®-joukkuetta, tulevat laajemmat luettelot muutamien joukkueiden käyttöön - ja käytettävissä on myös erikoisjoukkueita!]

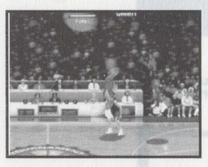


Loukkaantuminen: pelaajan terveydentilan asteittainen arviointi. Tämä nousee koko ajan pelaajan loukkaantuessa pelin aikana. Loukkaantunut pelaaja kärsii huonommasta pelistä kaikilla ominaisuuksiensa alueilla, joten voit halutessasi vaihtaa terveen pelaajan loukkaantuneen sijalle. Jos pelaaja istuu vaihtopenkillä koko neljänneksen ajan, hänen terveydentilansa palautuu normaaliin.

JAM™-SÄÄTIMET

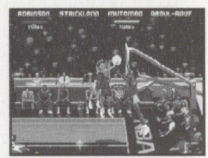
Suuntaohjain/näppäimet: Siirtää pelaajasi kenttää ylös ja alas. Kun pelaaja on ruudun ulkopuolella, hänen sijaintipaikkansa näkyy pelaajan numerolla ja värillä varustetusta nuolesta. Korkeus osoittaa, missä kohtaa hän on pystysuorassa kentällä, ja etäisyys reunasta osoittaa, kuinka kaukana ruudun ulkopuolella hän on.





HEITTO/TORJUNTA: [Screen Shot] Kun joukkueellasi on pallo hallussaan, HEITTO-näppäin saa sinut (ja yhden ihmisen käsittävässä joukkueessa myös tietokonetoverisi) heittämään korin. Pelaajasi päästää pallon irti, kun sinä vapautat näppäimen. Pallon vapauttaminen hypyn huipulla antaa heitolle paremman tarkkuuden, mutta sen vapauttaminen nopeasti tai hyvin hitaasti voi usein estää hyppäävää puolustajaa torjumasta tai sieppaamasta palloa. Nopea HEITON näpäytys useita kertoja saa aikaan huijaavan pääliikkeen, joka saattaa narrata puolustuksen, mutta se keskeyttää sinun puikkelehtimisesi, joten sinun on joko syötettävä pallo tai heitettävä se, ennen kuin pystyt liikkumaan!



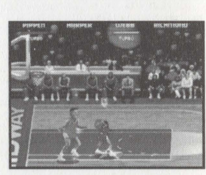


Kun pallo ei ole joukkueesi hallussa, HEITTO/TORJUNTA saa pelaajasi hyppäämään ylös ja torjumaan pallon. Ajoitus on ratkaiseva heiton torjunnassa. Jos hyppäät liian aikaisin, heittäjä voi odottaa, kunnes olet poissa tieltä. Jos hyppäät liian myöhään, heittäjä voi heittää pallon pääsi yli!

Puolustajasi koskettaa palloa monta kertaa hylkäämättä heittoa kokonaan. Pallo vilkkuu silloin, kun puolustaja joutuu sen kanssa kosketukseen.



SYÖTTÖ/SIEPPAUS: Kun pallo on joukkueesi hallussa, syöttönäppäin saa sinut (ja yhden ihmisen käsittävässä joukkueessa myös tietokonetoverisi) syöttämään pallon joukkuetoverille. Mutta puolustajan on helppo napata syötetty pallo, joten katso ennen kuin syötät!



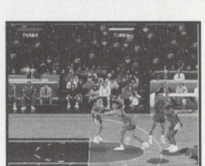
Kun pallo ei ole joukkueesi hallussa, tämän näppäimen näpäytys saa pelaajasi huitaisemaan palloa aikomuksenaan joko siepata se tai iskeä se vastapuolen käsistä.



TURBO: TURBO saa pelaajasi juoksemaan paljon nopeammin kuin normaalisti (ominaisuuksien määräämänä), olipa kysymyksessä hyökkäys tai puolustus. Näin pystyt hujahtamaan puolustajan ohi tai kiertämään hänet ja torjumaan heiton! Valitettavasti pelaajallasi on vain rajoitettu määrä turbovoimaa, joka näkyy pelaajan nimen vieressä olevasta mittarista. Käyttäessäsi sitä mittarin lukema alenee, mutta kun vapautat TURBON, se alkaa elpyä. Turboa käyttävä pelaaja voidaan nähdä hänen värillisistä kengistään! Kun pelaaja on "tulessa", hänellä on rajoittamaton turbo, kunnes "tuli" sammuu, mutta käyttääksesi turboa näppäintä on pidettävä edelleen alhaalla!

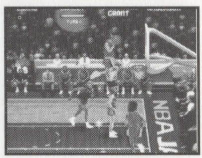
TURBON näpäytys useita kertoja nopeasti saa pelaajasi ottamaan pallon kiinni ja suojaamaan sitä. Tämä liike saattaa usein tyrmätä puolustajat ja antaa sinulle suoran heiton koriin.





TURBO + HEITTO/TORJUNTA: [Turbo Screen Shot] Kun pelaajallasi on pallo lähellä koria, näiden kahden näppäimen painallus saa sinut (ja yhden ihmisen käsittävässä joukkueessa myös tietokonetoverisi) yrittämään pussitusta ja donkkaamaan pallon koriin. Monia dramaattisia "ultra-pussitus"-liikkeitä voidaan suorittaa riippuen lukuisista tekijöistä, kuten esim. pelaajan donkkauskyvystä ja sijainnista. Pelaajasi pussittaa vain liikkuessaan, joten varmista, että ajat reikään kohti, jos haluat upottaa pallon!

Kun pallo ei ole joukkueesi hallussa, näiden kahden näppäimen painallus saa pelaajasi yrittämään super-torjuntaa hyppäämällä paljon korkeammalle kuin normaalisti!



TURBO + SYÖTTÖ/SIEPPAUS: näiden näppäinten painallus saa pallonkäsittelijän suorittamaan paljon nopeamman ja varmemman syötön kuin yksistään SYÖTTÖ-näppäimen panalluksella. Usein nämä ovat syöttöjä selän takaa tai pompottaen.

Kun pelaajalla ei ole pallo hallussaan, näiden näppäinten painallus saa hänet liikkumaan ketterästi läpi. Hän voi raivata toisen pelaajan tieltään. Ole kuitenkin varovainen, koska voit raivata myös oman pelaajasi pois tieltä! Puolustusmielessä tämä on hyödyllinen ase pallon sieppaamiseen, levypallon viemiseen ja "helppojen pussitusten" pysäyttämiseen. Hyökkäysmielessä tämä on hyvä tapa tyhjentää alue, jotta joukkuetoverilla olisi suora heitto koriin.

Seuraavilta sivuilta näkyy hyökkäys- ja puolustustaulukko, jota on nopea ja helppo käyttää.

HYÖKKÄYSSÄÄTIMET

Kun pelaajalla on pallo hallussaan

	NÄPÄYTÄ NÄPPÄINTÄ	PIDÄ NÄPPÄINTÄ ALHAALLA	PAINA +TURBO
HEITTO/ TORJUNTA (A BUTTON)	Huijaava pääliike	Hyppyheitto	Donkkaus
SYÖTTÖ/ SIEPPAUS (C BUTTON)	Syöttö	Syöttö	Super-syöttö
TURBO (C BUTTON)	Suojaa palloa	Juoksee nopeammin	

PUOLUSTUSSÄÄTIMET

Kun pallo ei ole pelaajan hallussa

	NÄPÄYTÄ NÄPPÄINTÄ	PIDÄ NÄPPÄINTÄ ALHAALLA	PAINA +TURBO
HEITTO/ TORJUNTA (A BUTTON)	Torjunta	Torjunta	Super-torjunta
SYÖTTÖ/ SIEPPAUS (C BUTTON)	Sieppaus	Sieppaus	Raivaus
TURBO (C BUTTON)		Juoksee nopeammin	

BEGRÄNSAD GARANTI

ACCLAIM takaa tämän ACCLAIM tuotteen alkuperäiselle ostajalle, ettei siinä välineessä, johon tämä tietokoneohjelma on tallennettu, ole materiaali- ja valmistusvikoja yhdeksäksikymmeneksi (90) päiväksi ostopäivästä lukien. Tämä ACCLAIM tuote myydään 'sellaisena kuin se on', ilman mitään nimenomaista tai hiljaista takuuta, ja ACCLAIM ei ole vastuussa tämän ohjelman käytöstä johtuvista mistä hyvänsä menetyksistä tai minkäänlaisista vaurioista. ACCLAIM lupautuu yhdeksäksikymmeneksi (90) päiväksi joko korjaamaan tai vaihtamaan, valintansa mukaan, veloituksetta, minkä tahansa Acclaim tuotteen, postikulut maksamalla, ja jos on todiste ostopäivästä ja on postitettu asiakaspalvelukeskukseen. Kasetin vaihto veloituksetta alkuperäiselle ostajalle on vastuuvelvollisuutemme täysi ulottuvuus. Postitusosoite:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House,
112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Ota huomioon, että kasetin palautus saattaa kestää 28 päivää postituksesta.
Tämä takuu ei koske normaalia kulumista. Tämä takuu ei ole voimassa eikä päde, jos ACCLAIM tuotteessa oleva vika on johtunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsittelystä tai laiminlyönnistä.
TÄMÄ TAKUU ANNETAAN KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN ASEMESTA EIVÄTKÄ MITKÄÄN MUUT TULKINNAT TAI MUUNLAISET VAATIMUKSET OLE SITOVIA TAI VELVOITA ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD-YHTIÖTÄ. MITKÄ TAHANSA TÄTÄ TUOTETTA KOSKEVAT HILJAISET TAKUUT, KUTEN TAKUUT KAUPPAKELPOISUUDESTA JA SOVELTUVUUDESTA JOHONKIN ERITYISEEN TARKOITUKSEEN, ON RAJOITETTU YLLÄKUVATTUUN YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOON. MISSÄÄN TAPAUKSESSA ACCLAIM EI OLE VASTUUSSA MISTÄÄN ERITYISISTÄ, SATUNNAISISTA TAI VÄLILLISISTÄ VAURIOISTA, MITKÄ OVAT JOHTUNEET TÄMÄN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. TUOTTEEN OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI EPÄKUNNOSTA. TÄMÄ EI MILLÄÄN TAVOIN VAIKUTA SINUN LAKISÄÄTEISIIN OIKEUKSIIN.
Tätä tietokone ohjelmaa ja siihen liittyviä asiakirjoja ja materiaaleja suojelee sekä kansallinen että kansainvälinen kustannusoikeuslaki. Tallennus, jäljennös, kääntäminen, vuokraaminen, lainaaminen ja julkisesti esittäminen missään muodossa on kielletty ilman Acclaim ltä saatua nimenomaista kirjallista lupaa.

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Coin-Operated Video Game Software © 1994 Home Version Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company by Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Acclaim Entertainment, is a registered trademark of Acclaim Entertainment. ® & © 1995 Acclaim Entertainment. All rights reserved.





National Basketball Association®
Screen Saver
Windows Version



User's Guide



Introduction

The objective of a screen saver application is two-fold. First, it protects your screen from image 'burn-in' when your PC is left unattended for an extended period of time. Second, it provides you entertainment, although most people argue that entertainment should come first.

Lights Out Sports Fans puts you in charge of a **Control Studio** dedicated to sports—in this case, the National Basketball Association (NBA).

You control the action, the Game Plans, which Teams are featured, crowd noise, and much, much more . .

About This Manual

This manual assumes that you are familiar with operating Windows on a PC. All of the installation and Screen Saver set-up tasks are based on fundamental operations such as pointing, dragging, and clicking with your mouse, and knowing how to select items from a Menu. If you have any questions on operating your PC or mouse, please consult your PC or Windows manual.

Other Lights Out Sports Fans Sports Screen Savers

In addition to the **NBA Screen Saver**, Quadrangle offers other Screen Saver applications including professional versions of Baseball, Football, Hockey, and a Collegiate version with four sports. Each operates exactly like the **NBA Screen Saver**, although each has many different Game Plans. In fact, installing a new application takes only a few minutes. All the **Lights Out Sports Fans** Screen Savers can be run from the same **Control Studio** so you can choose from an almost infinite variety of sports entertainment.

Quick Start

The following instructions are provided for advanced Windows users. If you need detailed instructions on how to install Lights Out Sports Fans please refer to the next page.

1. Start the Windows Program. The Program Manager appears.
2. Insert the **Lights Out Sports Fans** disk into either the **A** or **B** drive.
3. Select **RUN** from your file menu and type A:SETUP (or B:SETUP if you inserted the disk into the B drive).
4. The install program begins. Enter the registration information.
5. When installation is complete, a **Setup Successful** dialog box will appear. Click on the 'Restart Windows' button now.
6. **Then please fill out your registration card and mail it to us right away.**

Now you can run a Game Plan.

1. After installation is complete, select **Control Panel** from the **Main** group within the Program Manager.
2. Within the **Control Panel** window select **Desktop**.
3. Within the **Screen Saver** section of the Desktop, select **Lights Out Sports Fans** by highlighting it. Then click on the Setup button.
4. The instant On/Off positions on your screen have not been set. Click on the Pool Table button to set them.

NOTE—Upon your next start-up of Windows, you can change your **Lights Out Sports Fans** settings by double-clicking on the icon located at the bottom of your screen.

Before you do anything else—Make a backup copy of your **NBA Screen Saver** disk. See your PC manual on how to make backup copies. After making a backup copy, store the original in a safe place.

Then, fill out and send in your registration card. Only registered owners receive our complete support services, early notification of upgrades, and special promotions. Please send in your card.

Installation

Now you're ready to install the **NBA Screen Saver**.

1. Start the Windows Program. The Program Manager appears.
2. Choose **RUN** from the File Menu at the top left of the Program Manager window. A Dialog Box appears. It has a space for you to enter the name of the installation program. The blinking cursor indicates where the typing will begin.
3. Insert the **Lights Out Sports Fans** disk into either the A or B drive.
4. Type A:SETUP (or B:SETUP, if you inserted the disk into the B drive) and press the Enter key. You can also use your mouse to click on the OK button instead of pressing Enter.
5. The install program begins. As it progresses, the program prompts you to answer a few questions. Type your answers and press the TAB key after each response, then press the Enter key (or click on OK) when you're done.
6. When the install program is done, a Setup Successful dialog box will appear. Click on the 'Restart Windows' button. Remove the disk from the A (or B) drive and store it in a safe place.
7. **PLEASE FILL OUT YOUR REGISTRATION CARD AND MAIL IT TO US RIGHT AWAY**.

Now that you have successfully installed the **NBA Screen Saver**, you are ready to preview the different Game Plans and customize the Screen Saver for your favorite team.

Getting Started

1. Select **Control Panel** from the **Main** group within the Program Manager by double-clicking on the **Control Panel** icon. The **Control Panel** appears as shown in Figure-1.
2. Within the **Control Panel** window select **Desktop** by double-clicking on the **Desktop** icon.
   The **Desktop** window appears as depicted in Figure-2.
3. Using the pull-down arrow within the Screen Saver section of the **Desktop**, select **Lights Out Sports Fans** by highlighting it. Then click on the Setup button to the right.
   The **Lights Out Sports Fans Control Studio** appears, as shown on the next page, and you are ready to experience the excitement of the **NBA Screen Saver**. (See NOTE at the bottom of Page 2.)

The Control Studio

We'd like you to think of the **NBA Screen Saver** as your personal **Sports Control Studio**. By clicking buttons and sliding control bars, you can create numerous variations of the Game Plans in the **NBA Screen Saver**.

Figure-3 is the **Control Studio** dialog box. Notice that the left portion of the dialog box contains five buttons with Icons corresponding to the five different **Lights Out Sports Fans** Screen Saver applications. Only Screen Saver applications you have installed are active. The other selections are not active until you add them to your **Lights Out Sports Fans** Screen Saver collection.

Let's look at the right side of the dialog box before you select the **NBA Screen Saver**. There are eight controls.

1. **Lights Out**—when the control bar is positioned at the right of the slide, the Screen Saver is active. When the control bar is positioned at the left of the slide, the Screen Saver has been deactivated (sort of like the injured reserve list).
2. **Sound**—this control bar enables you to mute the sound for all Game Plans that have a sound component.
   To mute the sound while the **NBA Screen Saver** is active, simply drag the control bar to the Mute setting.
3. **Home Team Advantage**—when in the 'On' position you 'guarantee' a victory for the home team.
4. **Home Team Rotation**—allows **Lights Out Sports Fans** to randomly cycle through all team logos for the *Floating, Sweeper, Starburst* and *Fans - Card Section* Game Plans. To activate Home Team Rotation, drag the control bar to the 'On' position. The Game Plan you have selected will begin with the 'Home Team' logo and then randomly select other logos in subsequent Game Plan cycles.
5. **Game Plan Rotation**—provides the capability for you to run all of the Game Plans in a continuous but random order. You control how long each Game Plan runs by dragging the control bar from left to right. This action sets the number of minutes (1-10) that a Game Plan will run before a new one is randomly selected. You may override Game Plan Rotation for individual Game Plans by clicking off the Include in Rotation box located in the **Rules** area of each Game Plan (refer to Figure-6 on page 8).
6. **Minutes to Game Time**—enter the number of minutes and seconds here to tell **Lights Out** when to activate. **Lights Out** will activate when your machine has been idle (no keys have been struck and there has been no mouse movement) for the amount of time you have entered.
7. **Password Protection**—this control prevents unauthorized users from accessing your computer when it is left unattended. To activate this control, click on the Password Protected box and then click on the Set Password button (refer to Figure-3 on the previous page). The **Change Password** dialog box (Figure-4) will appear. A password can contain up to 20 characters. If you

are specifying a password for the first time, type your password in the 'New Password' box, and again in the 'Retype New Password' box. If you are changing your existing password, type the old password in the 'Old Password' box. Type the new password in the 'New Password' box, and again in the 'Retype New Password' box. Then click on the 'OK' button to return to the Control Studio panel.

To turn off Password Protection, click on the *Password Protected* box to clear it.

8. **Pool Table**—you can define places on your screen to deactivate or activate the **NBA Screen Saver** by dragging the eight- and nine-balls into a pocket on the pool table (Figure-5). Each pocket represents a position on your PC screen—the four corners, the center top and the center bottom. Drag the nine-ball (striped) into the pocket that designates the position on your screen that will immediately activate the **NBA Screen Saver** (when the cursor is moved to that position). Similarly, drag the eight-ball (solid) into the pocket that designates the position on your screen where you want to be able to suspend the **NBA Screen Saver**. Double-click in the upper left corner of the window to return to the **Control Studio**.

Now let's go to the <u>left side</u> of the **Control Studio** (Figure-3 on page 5). For purposes of display only, we have grayed-out the other **Lights Out Sports Fans** modules. If, in fact, you have purchased other modules of **Lights Out Sports Fans**, those modules will not be grayed-out on your PC screen and can be activated by clicking on a button.

Click on the **NBA Screen Saver** button and get ready for some 'Fantastic' excitement.

The Configuration Panel

The **Configuration Panel** (Figure-6) is where you choose teams and a Game Plan as well as activate logo Wallpaper. This dialog box contains Game Plan options, official logos of the NBA teams, and finally an area for the **Rules**. A complete description of each Game Plan, its Rules and the logo Wallpaper option follows.

Game Plans

1. **Game Plans**—the **NBA Screen Saver** has 10 Game Plans. A Game Plan is what actually appears on your screen when **Lights Out Sports Fans** is active. Of the 10 Game Plans, three require that you choose a Home Team <u>and</u> a Visiting Team—*Game Time, Slam Dunk Contest,* and *Three-point Contest.* Only the Home Team box will appear for the other seven Game Plans.
2. **Rules**—when you select a Game Plan, the Rules box at the bottom right changes to reflect the rules that apply for that Game Plan. Although there are different controls for each Game Plan, there are only four types of controls.

Slide Bars

Merely drag the Slide Bar to the left or right. As you do, the control changes as shown below the Slide Bar.

Radio Buttons

Click inside an empty button and a small black circle appears, meaning the option is active. Click again to deactivate the option.

Message Boxes

Type anything you like in the Message Box—like 'Lights Out Sports Fans' or 'All-Star Game'... up to 25 characters.

Check Boxes

Click inside the empty box and an 'X' appears, meaning the option is active. Click again to deactivate the option.

3. **Home Team**—To select the Home Team, simply position the mouse on the logo of the Team you want and drag the logo (by holding down the mouse button) into the Home Team box. When the logo is positioned inside the Home Team box, release the mouse button.
4. **Visiting Team**—Drag the logo of a different Team into the Visiting Team box.

Now, click on the **Practice** button to preview the Game Plan. Note that **Practice** becomes **Stop** as the preview is running. Click on **Stop** or press the Return key to go back to the **Configuration Panel**. Click on the 'OK' button to save the current Screen Saver settings, or click on **Cancel** to restore the Screen Saver to its previous setting

NOTE—The **Practice** button is only used to preview a Game Plan. In **Practice** mode, the rules box will remain in the lower right-hand corner of the screen. When the screen saver activates in normal mode, the rules box is not displayed.

Wallpaper

Team Logo Wallpaper enables you to display primary or secondary team logos as the desktop background on your computer screen, as either one large centered logo, or a series of smaller tiled logos. You also have the option of displaying all of the primary / secondary logos for an entire division (Atlantic, Central, Midwest, or Pacific).

From the **Configuration Panel** (Figure-6), click on the Wallpaper button located below the Game Plan buttons. A Wallpaper Dialog Box will appear (Figure-7).

The Dialog Box has four sections:

Team Selection—move the cursor or use the scroll bar to locate a team. Select the team by clicking on the team name. A preview of the image is displayed to the left of the pull-down menu. If you are selecting division logos to be displayed, click on a team in the division of your choice and then click on the *Division* button (see layout).

Layout—click on Center to display one large centered logo on the desktop. Click on *Tile* to display a series of small logos on the desktop. To display all of the logos for an entire division, click the *Division* button.

Logo Type—click on Primary Logo to display primary team logos as the desktop background. Click on Secondary Logo to display secondary team logos as the desktop background.

Options—if you want the Wallpaper logo(s) to have the same background color attributes as your current Windows desktop, click on the appropriate boxes next to *Use Desktop Color* and *Use Desktop Pattern.* If you want the Wallpaper logo(s) to appear on a black background, leave the boxes blank.

To deactivate Wallpaper, click on the *No Wallpaper* box.

Each of the ten **NBA Screen Saver** Game Plans has a set of rules that enable you to control things like speed, sound, and special features.

The Rules

Game Time

This is probably the most exciting of the Game Plans, a simulated basketball game based on real statistics. Remember, for this Game Plan, you must choose two teams.

Rules

Quarter to Start —controls when the simulated basketball game will start. Settings are from 1 - 4. If you specify a quarter other than '1', the Screen Saver will play the earlier quarters instantaneously, so the result will be realistic.

Volume —controls the level of the various game sounds such as the crowd noise.

Include in Rotation —when this box is clicked, Game Time will be included in Game Plan Rotation; when this box is empty, Game Time will be excluded from the rotation.

Fans

The fans entertain themselves with variations of 'the Wave,' or with a colorful and creative Card Section.

Rules

Choose between the Wave and a Card Section.

If you choose Wave, two slide controls appear:

Wave Speed —with settings for slow, medium, and fast.

Volume —controls the sound level.

If you choose Card Section, two other controls appear:

Message —lets you add a message to a set of graphics we have created for the fans.

Volume —controls the sound level.

Include in Rotation —when this box is clicked, Fans will be included in Game Plan Rotation; when this box is empty, Fans will be excluded from the rotation.

Sneaker

Hovering in the air is the Sneaker, which seeks out division rivals and squashes the competition. And you thought Bob Lanier had big shoes.

Rules

Speed —controls how fast the Sneaker moves across the screen—settings for crawling, limping along, and slow.

Volume —controls the sound level of the Sneaker.

Include in Rotation —when this box is clicked, Sneaker will be included in Game Plan Rotation; when this box is empty, Sneaker will be excluded from the rotation.

Floating

The Home Team logo floats around your screen.

Rules

Speed —controls how fast the Home Team logo moves around the screen—slow, medium, and fast.

Size —controls the size of the Home Team logos; small, medium, large, and random.

How Many —controls the number of Home Team logos displayed from 1 - 10.

Include in Rotation —when this box is clicked, Floating will be included in Game Plan Rotation; when this box is empty, Floating will be excluded from the rotation.

Sweeper

The Arena Crew sweeps the court uncovering your favorite team logo and other basketball objects.

Rules

Speed —controls how fast the sweeper cleans the court—settings for slow, medium, and fast.

Include in Rotation —when this box is clicked, Sweeper will be included in Game Plan Rotation; when this box is empty, Sweeper will be excluded from the rotation.

Time Out

A real-time clock displays the time in either analog or digital format.

Rules

Speed —controls how fast the clock moves around the screen. The settings are; slow, medium, and fast.

What Type —controls the type of clock displayed. The options are; primary logos, secondary logos, digital clock, and random.

Volume —controls the sound level of the clock.

Include in Rotation —when this box is clicked, Time Out will be included in Game Plan Rotation; when this box is empty, Time Out will be excluded from the rotation.

Starburst

The Home Team logo moves about your screen bouncing off of the border. When it touches a side, fireworks explode from the point of impact.

Rules

Speed —controls how fast the Home Team logo moves around the screen. There are three settings; slow, medium, and fast.

How Many —controls the number of Home Team logos displayed from 1 - 10.

Volume —controls the level of sound when the fireworks explode.

Include in Rotation —when this box is clicked, Starburst will be included in Game Plan Rotation; when this box is empty, Starburst will be excluded from the rotation.

Scoreboard

A full-function, floating electronic scoreboard. A clock will show the game time, the quarter will change, as will the score and a description of the action as it occurs. Plus, you can display your own message. Remember, for this Game Plan, you must choose a Home and Visiting Team.

Rules

Speed —controls how fast the scoreboard floats around your screen. There are three settings; slow, medium, and fast.

Message —enter a message for display on the scoreboard. The text entry box scrolls left and right.

Include in Rotation —when this box is clicked, Scoreboard will be included in Game Plan Rotation; when this box is empty, Scoreboard will be excluded from the rotation.

Slam Dunk

Home Team logos display their dexterity as they perform a variety of dunks.

Rules

Speed —controls how fast the Home Team logo moves around the screen. There are three settings; slow, medium, and fast.

How Many —controls the number of Home Team logos displayed from 1 - 10.

Volume —controls the level of sound when the fireworks explode.

Include in Rotation—when this box is clicked, Slam Dunk will be included in Game Plan Rotation; when this box is empty, Slam Dunk will be excluded from the rotation.

3-Point Contest

This 3-Point Contest provides two choices. You can have two teams compete, or, if you like, you may enter two player names for head-to-head competition.

Shooters attempt field goals from five locations around the court. Shooters can attempt 25 shots within a 60 second period. The last shot from each location is worth an additional point.

Rules

Player names —this is optional. If you leave these entry boxes blank, then the team names will be displayed. Below, we've entered two names as an example.

Volume —controls the level of sound for the scoring action.

Include in Rotation —when this box is clicked, 3-Point Contest will be included in Game Plan Rotation; when this box is empty, 3-Point Contest will be excluded from the rotation.

Overtime

System Requirements—to take full advantage of Lights Out Sports Fans, we recommend:

- Microsoft Windows Version 3.1
- Personal Computer using 80286 or higher processor
- VGA or compatible video graphics adaptor and monitor
- One 3.5" high-density (1.44MB) disk drive and hard disk
- Microsoft Mouse or compatible pointing device
- 2MB Application Memory

Windows Files Changed During Installation

during the installation of **Lights Out Sports Fans** two system files are modified: WIN.INI and CONTROL.INI. These files are in the Windows Directory. The files are restored to their original state if the **Lights Out Sports Fans** De-install program (see below) is run.

De-Install Program

the De-install program simplifies the removal of **Lights Out Sports Fans** from your PC. By running the De-install program all **Lights Out Sports Fans** files (for all versions) and directories are automatically deleted. The only manual interaction required is to delete the **Lights Out Sports Fans** Program Group and the file LOSFPURG.EXE from the Windows Directory.

To run the De-install program, go to the **Lights Out Sports Fans** Program Group and double-click the icon 'Lights Out De-install'. You will be prompted with a verification message. Click on the 'Yes' button.

Password Protection

clicking off the 'Password Protection' box (refer to Figure-3, Control Studio) will turn off password protection but **will not delete your password**. If you activate password protection at a later time, your password will become active again. If you forget your password, run the De-install program and then re-install **Lights Out Sports Fans**.

Customer Support

if you have difficulty with the installation or operation of **Lights Out Sports Fans**, you can contact our Customer Support group during regular business hours (8:30 a.m. to 5:00 p.m. Eastern

Time, M-F), at (313) 769-1675. Please have the following information available:

- LOSF version
- Serial Number (from diskette)
- Type of computer
- Operating system, available memory, available disk space

Remember - please fill out your registration card and mail it to us right away. Only registered owners receive our support services, notification of upgrades, and special promotions.

Read Me File

he Lights Out Sports Fans Read Me file contains up-to-date information not found in this manual, as well as tips on optimizing performance. To access the Read Me file, go to the Windows File Manager, click on the 'LOSF' sub-directory and double-click on the 'ReadMeBK.WRI' file (this is a Windows 'Write' file).

Removing Lights Out Sports Fans Icon

Customers have asked how they can prevent the **Lights Out Sports Fans** icon from appearing on their desktop. To remove the icon, go to the File Manager, click on the WIN.INI file. Delete the text "\LOSF\losf.exe" from the LOAD statement (note: there may be additional text associated with the LOAD statement—do not delete this text). **Lights Out Sports Fans** will function normally after this modification with one exception—the On/Off corners will not be active. Therefore, we do not recommend that this modification be made.

Installations- und Benutzerhandbuch für den Lights Out Sports Fans™ NBA-Bildschirmschoner

Schnellstartanleitung

(für Benutzer mit Windows-Kenntnissen)

1. Starte Windows.
2. Lege die Lights Out™-Diskette in Laufwerk A oder B.
3. Wähle AUSFÜHREN vom Dateimenü, und gib A:SETUP ein (bzw. B:SETUP, wenn Du Laufwerk B verwendest).
4. Das Installationsprogramm startet nun. Gib zunächst die Registrier-Infos ein.
5. Nach Abschluß der Installation erscheint ein Dialogfeld mit der Nachricht "Setup Succesful" (Installation erfolgreich). Klicke nun "Restart Windows" an (Windows neu starten).
6. Vergiß nicht, Deine Registrierkarte auszufüllen und einzusenden.
7. Wenn Du wieder in Windows bist, rufe das Lights Out-Kontrollstudio auf, indem Du das Lights Out-Icon am unteren Bildschirmrand anklickst.

Installationsanleitung

(für Benutzer mit begrenzten Windows-Kenntnissen)

1. Erstelle eine Backup-Kopie Deiner Lights Out NBA-Bildschirmschoner-Diskette. Einzelheiten zur Erstellung einer Backup-Kopie findest Du in Deinem PC-Handbuch.
2. Vergiß nicht, Deine Registrierkarte auszufüllen und einzusenden. Nur registrierte Benutzer erhalten unseren kompletten technischen Kundendienst, rechtzeitige Informationen über neue Spielfeatures und besondere Werbeaktionen.
3. Starte Windows. Daraufhin erscheint der Programm-Manager.
4. Lege die Lights Out NBA-Bildschirmschoner-Diskette in Laufwerk A oder B.
5. Wähle AUSFÜHREN vom Dateimenü in der oberen linken Ecke des Programm-Manager-Fensters. Daraufhin erscheint ein Dialogfeld, in das Du den Namen des Installationsprogramms eintippen mußt. Der blinkende Cursor zeigt an, wo Du mit der Eingabe beginnst.
6. Gib A:SETUP ein (bzw. B:SETUP, wenn Du die Diskette in Laufwerk B eingelegt hast), und bestätige dann, indem Du Enter drückst oder OK anklickst.
7. Nun startet das Installationsprogramm. Während des Installationsvorgangs wirst Du aufgefordert, einige Fragen zu beantworten. Um eine Antwort einzugeben, mußt Du entweder die Bildschirmanweisungen befolgen oder die gewünschte Antwort aus einer Liste wählen.
8. Nach Abschluß der Installation erscheint ein Dialogfeld mit der Nachricht "Setup Succesful" (Installation erfolgreich). Klicke daraufhin "Restart Windows" an (Windows neu starten). Nimm die Lights Out NBA-Bildschirmschoner-Diskette wieder aus dem Laufwerk, und bewahre sie an einem sicheren Platz auf.

Vor dem Spiel - bestimme Dein Lieblingsteam für den NBA-Bildschirmschoner, und schau Dir die einzelnen Spielabläufe an.

Das Kontrollstudio

Wenn Du Windows neu gestartet hast, klicke das Lights Out-Icon am unteren Bildschirmrand zweimal an.

Daraufhin erscheint das Lights Out-Kontrollstudio. Beachte, daß sich auf der linken Seite des Kontrollstudios fünf Icons befinden, die den fünf verschiedenen Anwendungen des Lights Out NBA-Bildschirmschoners entsprechen. Aktiv sind nur die Bildschirmschoner-Anwendungen, die Du zuvor installiert hast. Auf der rechten Seite des Kontrollstudios findest Du acht Funktionen.

1. **Lights Out** - Wenn sich die Markierung auf der rechten Seite der Leiste befindet, ist der Bildschirmschoner aktiviert. Steht die Markierung links, dann ist er deaktiviert.

2. **Sound -** Mit Hilfe dieser Leiste kannst Du den Sound für alle Spielabläufe mit Soundfunktion ausschalten. Dazu mußt Du, solange der Bildschirmschoner aktiv ist, die Markierung auf "Mute" (Kein Sound) ziehen.
3. **Home Team Advantage (Heimvorteil) -** Wenn die Markierung auf "On" (Ein) steht, ist ein Sieg für die Heimmannschaft garantiert.
4. **Home Team Rotation (Spielabläufe mit Heimmannschaft-Beteiligung durchgehen) -** Wenn diese Funktion des Bildschirmschoners gewählt ist, werden die einzelnen Team-Logos für die betreffenden Spielabläufe in willkürlicher Reihenfolge angezeigt. Dies sind "Floating" (Schwebendes Icon), "Sweeper" (Putzkolonne), "Starburst" (Feuerwerk) und "Fans - Card Section" (Fans - Muster). Für den gewählten Spielablauf wird zuerst das Logo der Heimmannschaft aufgerufen. Das Programm wählt dann jeweils ein beliebiges Logo für die Zyklen der folgenden Spielabläufe.
5. **Game Plan Rotation (Alle Spielabläufe durchgehen) -** Damit werden alle Spielabläufe in beliebiger Reihenfolge aufgerufen. Du kannst dabei bestimmen, wie lange ein Spielablauf angezeigt werden soll, indem Du die Markierung auf der Leiste von links nach rechts verschiebst und auf diese Weise einen Wert zwischen 1 und 10 Minuten festlegst. Der gewählte Wert steht für den Zeitraum, für den ein Spielablauf angezeigt wird, ehe das Programm willkürlich einen neuen Ablauf aufruft. Du kannst "Game Plan Rotation" für einzelne Spielabläufe auch deaktivieren, indem Du das Kästchen zur Aktivierung des betreffenden Spielablaufs ("Include in Rotation") durch Anklicken deaktivierst. Dieses Kästchen befindet sich im Bereich der Spielablauf-Regeln. Mehr dazu später.
6. **Minutes to Game Time (Minuten bis Spielbeginn) -** Tippe hier die Minuten und Sekunden ein, nach deren Ablauf sich Lights Out automatisch einschalten soll. Lights Out wird dann aktiviert, wenn Du während des festgelegten Zeitraums weder eine Taste drückst noch die Maus bewegst.
7. **Password Protection (Kennwortschutz) -** Durch diese Schutzfunktion ist es unbefugten Benutzern unmöglich, auf Deinen Computer zuzugreifen, wenn Du ihn eine Zeitlang unbeobachtet läßt. Um diese Option einzuschalten, mußt Du einfach das Kästchen zur Aktivierung der Schutzfunktion und anschließend den Knopf zur Eingabe des Kennworts ("Set Password") anklicken. Daraufhin erscheint das Dialogfeld zur Änderung des Kennwortes ("Change Password"). Ein Kennwort darf aus höchstens 20 Zeichen bestehen. Wenn Du ein Kennwort zum ersten Mal festlegst, mußt Du es sowohl in das Feld für das neue Kennwort ("New Password") als auch in das Feld für die Kennwortbestätigung ("Retype Password") eingeben.

   Wenn du ein bereits existierendes Kennwort ändern willst, tippe zunächst das alte Kennwort in das dafür vorgesehene Feld ein ("Old Password"). Anschließend mußt Du wiederum das neue Kennwort in das dafür vorgesehene Feld ("New Password") und in das Feld für die Kennwortbestätigung ("Retype Password") eingeben. Klicke dann OK an, um zum Kontrollstudio zurückzukehren.

   Du kannst die Kennwortschutz-Funktion deaktivieren, indem Du einfach das Kästchen zur Aktivierung der Funktion erneut anklickst.
8. **Pool Table (Billardtisch) -** Du kannst die einzelnen Bereiche auf Deinem Bildschirm festlegen, auf denen der Lights Out NBA-Bildschirmschoner erscheinen bzw. nicht erscheinen soll, indem Du die Kugeln 8 und 9 in ein Loch des Billardtisches ziehst. Jedes Loch steht dabei für einen Bildschirmbereich - dies sind die vier Ecken sowie die Bildschirmmitte oben und unten. Wenn Du die Neuner-Kugel (die gelbe mit dem weißen Streifen) im gewünschten Loch versenkst, wird der Bildschirmschoner automatisch auf der betreffenden Bildschirmposition aktiviert, sobald Du Deinen Mauszeiger auf diesen Bereich bewegst. Genauso legst Du mit Hilfe der schwarzen Achter-Kugel die Position auf Deinem Bildschirm fest, auf der der Schoner nicht gezeigt werden soll (wiederum mußt Du zunächst den Mauszeiger auf den betreffenden Bildschirmbereich ziehen, ehe diese Option aktiviert wird). Klicke die obere linke Bildschirmecke zweimal an, um zum Kontrollstudio zurückzukehren.

Die Konfigurationskonsole

Wenn Du die Optionen für das Kontrollstudio festgelegt hast, klicke das NBA-Icon an (einer der fünf Knöpfe auf der linken Seite des Kontrollstudios). Daraufhin erscheint ein Dialogfeld, auf dem die Spielablauf-Optionen, die offiziellen Logos der NBA-Teams und ein Bereich für die Spielablauf-Regeln angezeigt werden. Hier wählst Du sowohl die Teams und einen Spielablauf als auch den Bildschirmhintergrund.

Game Plans (Spielabläufe) - Der NBA-Bildschirmschoner besteht aus zehn Spielabläufen. Als Spielablauf wird die Sequenz bezeichnet, die immer dann auf dem Bildschirm erscheint, wenn Lights Out aktiviert ist. Bei vier Spielabläufen mußt Du zunächst eine Heim- und eine Gästemannschaft festlegen. Dies sind: "Game Time" (Spielzeit), "Scoreboard" (Anzeigetafel), "Slam Dunk Contest" (Dunking-Wettbewerb) und 3-Point Contest (Dreipunkte-Wettbewerb). Für die anderen sechs Spielabläufe wird jeweils nur das Feld für die Heimmannschaft angegeben.

Rules (Regeln) - Bei der Wahl eines Spielablaufs ändert sich das Regeln-Feld entsprechend der für diesen Ablauf gültigen Regeln. Es gibt vier verschiedene Funktionen, die jedoch nicht alle bei den einzelnen Spielabläufen zur Anwendung kommen.

Anzeigeleisten

Bewege die Markierung auf der Leiste einfach nach links oder rechts, um die gewünschte Einstellung vorzunehmen. Dabei ändert sich der unterhalb der Leiste angezeigte Wert entsprechend.

Kreis-Knöpfe

Wenn Du einen Kreis-Knopf anklickst, erscheint darin ein schwarzer Punkt. Dies bedeutet, daß die betreffende Option aktiviert ist. Um die Option zu deaktivieren, mußt Du den Kreis-Knopf einfach erneut anklicken.

Dialogfelder

Hier gibst Du die gewünschte Nachricht ein. Sie darf bis zu 25 Zeichen lang sein.

Kästchen zum Aktivieren einer Option

Wenn Du ein leeres Kästchen anklickst, erscheint darin ein "X", das die Aktivierung der Option anzeigt. Klicke das Kästchen erneut an, um die Option wieder zu deaktivieren.

Home Team (Heimmannschaft) - Um die Heimmannschaft zu wählen, mußt Du das Logo des gewünschten Teams mit Hilfe der Maus (Mausknopf gedrückt halten) einfach auf das für die Heimmannschaft vorgesehene Feld ziehen. Das Team ist als Heimmannschaft gewählt, sobald Du den Mausknopf wieder losläßt.

Visiting Team (Gästeteam) - Ziehe (wie oben beschrieben) das Logo eines anderen Teams auf das für die Gästemannschaft vorgesehene Feld.

Um einen Spielablauf anzusehen, klicke den Übungs-Knopf ("Practice") an. Beachte, daß sich "Practice" zu "Stop" ändert, während Du einen Spielablauf ansiehst. Wenn Du "Stop" anklickst, kehrst Du wieder zur Konfigurationskonsole zurück. Um die aktuelle Bildschirmschoner-Konfiguration zu sichern, mußt Du einfach den OK-Knopf anklicken. Durch Anklicken von "Cancel" (Abbrechen) werden die ursprünglichen Einstellungen des Bildschirmschoners wieder eingesetzt.

Hinweis: Der Übungs-Knopf dient ausschließlich zur Ansicht der Spielabläufe. Im Übungs-Modus erscheint das Regeln-Feld in der unteren rechten Bildschirmecke. Während des normalen Betriebsmodus wird das Regeln-Feld nicht auf dem Bildschirm angezeigt.

Bildschirmhintergrund ("Wallpaper")

Mit Hilfe der "Wallpaper"-Funktion kannst Du einzelne Team-Logos als Bildschirmhintergrund für Deinen Computer wählen, und zwar entweder als großformatiges Logo in der Bildschirmmitte oder als Muster kleiner, aneinandergereihter Logos. Außerdem können sämtliche Logos einer Division angezeigt werden (Atlantic, Central, Midwest oder Pacific). Um "Wallpaper" zu aktivieren, klicke einfach den "Wallpaper"-Knopf auf der Konfigurationskonsole an. Daraufhin erscheint das aus vier Abschnitten bestehende Bildschirmhintergrund-Dialogfeld.

Teamauswahl - Bestimme ein Team mit Hilfe des Cursors oder der Scroll-Leiste, und bestätige Deine Wahl, indem Du den Teamnamen anklickst. Links neben dem herunterziehbaren Menü wird der gewählte Hintergrund dargestellt. Solltest Du Dich für die Logos einer Division als Bildschirmhintergrund entschieden haben, klicke einfach ein Team der betreffenden Division und anschließend den Divisions-Knopf an.

Layout - Klicke den Kreis-Knopf in der Bildschirmmitte an, um ein großformatiges, zentriertes Logo als Hintergrund zu wählen. Wenn Du lieber ein Muster aus kleineren Logos haben möchtest, klicke "Tile" (Muster) an. Zur Darstellung aller Logos einer Division mußt Du den jeweiligen Divisions-Knopf anklicken.

Optionen - Willst Du für Deine Hintergrund-Logos dieselbe Farbe wie für Dein aktuelles Windows-Desktop wählen, mußt Du die entsprechenden Knöpfe für "Use Desktop Color" (Desktop-Farbe verwenden) und "Use Desktop Pattern" (Desktop-Muster verwenden) anklicken. Wenn Du einen schwarzen Hintergrund für Deine Logos bevorzugst, lasse die Kästchen einfach leer.

Um den Bildschirmhintergrund auszuschalten, klicke einfach das Kästchen "No Wallpaper" (Kein Bildschirmhintergrund) an.

Die Regeln

Jeder der zehn Spielabläufe beinhaltet die Option "Include in Rotation" (Spielablauf aktivieren), die Du aufrufen kannst, indem das entsprechende Kästchen angeklickt wird. Wenn die Option aktiviert ist, wird der jeweilige Spielablauf zusammen mit allen anderen gewählten Spielabläufen in willkürlicher Reihenfolge auf dem Bildschirmschoner gezeigt (siehe auch Abschnitt "Das Kontrollstudio").

Game Time (Spielzeit)

Dies ist ein auf der Grundlage echter NBA-Statistiken simuliertes NBA-Spiel. Denke daran, daß Du zwei Teams wählen mußt.

Game Time-Regeln

Quarter to Start (Wahl des Viertels zum Spielstart) - Hiermit legst Du fest, in welchem Viertel das simulierte Basketballspiel beginnen soll. Viertel 1 bis 4 stehen Dir dabei zur Wahl. Wenn Du Dich für Viertel 2, 3 oder 4 entscheidest, werden die jeweils früheren Viertel im Schnelldurchlauf auf dem Bildschirmschoner gezeigt. Danach geht es "live" mit dem gewählten Viertel weiter.

Volume (Lautstärke) - Mit dieser Option regelst Du die Lautstärke für die verschiedenen Soundeffekte (beispielsweise Zuschauergeräusche).

Fans

Die Fans machen Stimmung mit einigen Variationen von "La Ola" oder mit einem farbenfrohen und kreativen Muster.

Fans-Regeln

Wave (La Ola) oder Card Section (Muster) wählen - Wenn Du "Wave" wählst, werden zwei Leisten zur Festlegung der Geschwindigkeit von La Ola ("Wave Speed") und der Lautstärke der Soundeffekte ("Volume") aufgerufen.

Entscheidest Du Dich für "Card Section", erscheint ein Dialogfeld ("Message") zur Eingabe einer beliebigen Nachricht, die zusammen mit den von den Fans dargestellten Bildern angezeigt wird, sowie eine Steuerleiste zur Lautstärkeregelung.

Volume (Lautstärke) - Mit dieser Option legst Du die Lautstärke für die verschiedenen Soundeffekte (beispielsweise Zuschauergeräusche) fest.

Sneaker (Turnschuh)

Mit einer Sprungkraft, die Du bisher nicht für möglich gehalten hast, schwebt der riesige Turnschuh bedrohlich am NBA-Himmel und katapultiert die Erzrivalen, auf die er dabei stößt, auf Nimmerwiedersehen in den Orbit.

Sneaker-Regeln

Speed (Geschwindigkeit) - Steuert die Geschwindigkeit, mit der sich der Turnschuh am NBA-Himmel fortbewegt.

Volume (Lautstärke) - Mit dieser Option legst Du die Lautstärke fest.

Floating (Schwebendes Logo)

Das Logo der Heimmannschaft schwebt auf der Suche nach einem Spiel auf dem Bildschirm umher.

Floating-Regeln

Speed (Geschwindigkeit) - Steuert die Geschwindigkeit, mit der sich das Logo der Heimmannschaft über den Bildschirm bewegt.

Size (Größe) - Hiermit legst Du die Größe des Logos fest: "Small" (Klein), "Medium" (Mittel) und "Large" (Groß).

How Many (Anzahl) - Wähle die Zahl der umherschwebenden Logos (1 bis 10 Logos der Heimmannschaft kannst Du auf Reisen schicken).

Sweeper (Putzkolonne) -

Die hauseigene Putzkolonne fegt den Hallenfußboden und legt dabei das Logo Deiner Lieblingsmannschaft sowie andere Basketball-Objekte frei.

Sweeper-Regeln

Speed (Geschwindigkeit) - Bestimme, wie schnell oder langsam der Hallenfußboden gekehrt wird.

Time Out (Auszeit)

Eine Echtzeit-Uhr gibt die Zeit in analoger oder digitaler Form an.

Time Out-Regeln

Speed (Geschwindigkeit) - Steuert die Geschwindigkeit, mit der sich die Uhr über den Bildschirm bewegt.

What Type (Anzeigeformat) - Hiermit legst Du fest, ob die Uhr analog oder digital angezeigt wird. Mit "random" kannst Du auch beide Optionen in willkürlicher Reihenfolge auf dem Bildschirm erscheinen lassen.

Volume (Lautstärke) - Regelt die Lautstärke, mit der die Uhr tickt und schlägt.

Starburst (Feuerwerk)

Das Logo der Heimmannschaft bewegt sich über den Bildschirm und prallt zurück, wenn es auf den Rand trifft. Bei jeder Berührung des Randes wird ein spektakuläres Feuerwerk ausgelöst.

Starburst-Regeln

Speed (Geschwindigkeit) - Steuert die Geschwindigkeit, mit der sich das Logo der Heimmannschaft über den Bildschirm bewegt.

How Many (Anzahl) - Wähle die Anzahl der umherschwebenden Logos (1 bis 10 Logos der Heimmannschaft kannst Du auf Reisen schicken).

Volume (Lautstärke) - Regelt die Lautstärke.

Scoreboard (Anzeigetafel)

Eine elektronische Multifunktions-Anzeigetafel eines simulierten Spiels bewegt sich über den Bildschirm.

Scoreboard-Regeln

Speed (Geschwindigkeit) - Steuert die Geschwindigkeit, mit der sich die Anzeigetafel über den Bildschirm bewegt.

Message (Nachricht) - Hier kannst Du eine Nachricht eingeben, die auf der Anzeigetafel angezeigt wird.

Slam Dunk (Dunking)

Die Team-Logos beweisen mit einer Reihe atemberaubender Dunkings ihre Geschicklichkeit. Hier kannst Du zwei Teams gegeneinander antreten lassen oder zwei Spielernamen eingeben.

Slam Dunk-Regeln

Player Names (Spielernamen) Gib die Spielernamen Deiner Wahl ein.

Volume (Lautstärke) - Steuert die Lautstärke der Dunking-Action.

3-Point Contest (Dreipunkte-Wettbewerb)

Hier kannst Du verschiedene Teams gegeneinander antreten lassen

oder Spielernamen eingeben. Mit 25 Würfen in nur 60 Sekunden geht es voll ab!

3-Point Contest-Regeln

Player Names (Spielernamen) - Hier gibst Du die Spielernamen ein.

Volume (Lautstärke) - Regelt die Lautstärke, mit der die Uhr tickt und schlägt.

Systemanforderungen -

Damit der Lights Out Sports Fans™ NBA-Bildschirmschoner voll zur Geltung kommt, empfehlen wir:

- mindestens Microsoft Windows 3.1
- 386er PC oder leistungsstärkeres Gerät
- VGA oder kompatiblen Videografik-Adapter und Monitor
- CD-ROM-Laufwerk und Festplatte
- Microsoft-Maus oder kompatibles Gerät
- 2 MB freien Speicherplatz

Während der Installation veränderte Windows-Dateien

Während des Installationsvorgangs von Lights Out werden zwei Systemdateien modifiziert. Dies sind: WIN.INI und CONTROL.INI. Diese Dateien befinden sich im Windows-Verzeichnis. Wenn Du das Programm zum Löschen der Lights Out-Installation betreibst, werden diese Dateien automatisch wieder in ihren ursprünglichen Zustand überführt. Einzelheiten dazu findest Du im folgenden Abschnitt ("De-Installationsprogramm").

De-Installationsprogramm

Mit Hilfe dieses Programms kannst Du Lights Out leicht wieder von Deinem PC entfernen. Durch das Betreiben des De-Installationsprogramms werden nämlich sämtliche Lights Out Sports Fans™-Dateien (für alle Versionen) und Verzeichnisse gelöscht. Lediglich die Lights Out Sports Fans™-Programmgruppe und die LOSFPURG.EXE-Datei müssen manuell aus dem Windows-Verzeichnis gelöscht werden. Um das De-Installationsprogramm zu betreiben, mußt Du die Lights Out Sports Fans™-Programmgruppe aufrufen und das Icon "Lights Out De-Install" (Lights Out-Installation löschen) zweimal anklicken. Daraufhin wirst Du aufgefordert, den Löschvorgang zu bestätigen. Klicke dazu einfach "Yes" (Ja) an.

Kennwortschutz

Der Kennwortschutz wird deaktiviert, indem Du das dafür vorgesehene Kästchen ("Password Protection") zum zweiten Mal anklickst - das "X" verschwindet daraufhin. Dein Kennwort bleibt jedoch weiterhin bestehen, d.h. es ist dann wieder gültig, sobald Du die Kennwort-Funktion erneut aktivierst. Solltest Du es vergessen haben, mußt Du Lights Out mit Hilfe des De-Installationsprogramms löschen und anschließend neu installieren.

Kundendienst

Wenn Du bei der Installation von Lights Out auf Schwierigkeiten stößt oder sonstige Fragen hast, dann setze Dich einfach mit unserem Kundendienst unter der Telefonnummer +1 313 769-1675 in Verbindung. Unser Team steht von montags bis freitags zwischen 9 und 16 Uhr (Ortszeit Ostküste USA) zur Verfügung.

Copyright © 1995 Quadrangle Software -
5200 Venture Drive #200, Ann Arbor, MI 48108, USA
Tel.: +1 313 769-1675
Fax: +1 313 769-1695

Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in den USA. Dieses Dokument darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Quadrangle Software weder ganz noch in Auszügen kopiert, fotografiert, reproduziert, übersetzt, auf Mikrofilm oder in irgendeiner Form auf andere Medien übertragen werden. Die Benutzung der Lights Out Sports Fans™ NBA-Bildschirmschoner-Software und Dokumentation unterliegt der in dieser Spielpackung enthaltenen Lizenzvereinbarung. Lights Out und Lights Out Sports Fans sind Warenzeichen von Quadrangle Software.

Die NBA sowie die einzelnen NBA Team-Logos, die auf oder in diesem Produkt vorkommen, sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs und andere Formen geistigen Eigentums von NBA Properties, Inc. und der jeweiligen NBA-Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. nicht verwendet werden. ©1995 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Manuel d'installation et d'utilisation de l'économiseur d'écran NBA Lights Out Sports Fans™

Démarrage rapide

(pour utilisateurs avertis de Windows)

1. Lancez Windows.
2. Insérez la disquette Lights Out™ dans le lecteur A ou B.
3. Sélectionnez RUN dans le menu Fichier et tapez A:SETUP

(ou B:SETUP si vous utilisez le lecteur B).

4. Le programme d'installation est lancé. Entrez les informations d'enregistrement.
5. Une fois l'opération exécutée, une fenêtre de dialogue Configuration réussie apparaîtra. Cliquez sur le bouton Relancer Windows.
6. Veuillez remplir et poster votre carte d'enregistrement.
7. Après le lancement de Windows, accédez au Studio de contrôle Lights Out en cliquant sur l'icône Lights Out au bas de l'écran.

Installation

(Pour les utilisateurs novices de Windows)

1. Faites une copie de secours de votre disquette Économiseur d'écran Lights Out NBA. Consultez le manuel de votre ordinateur pour savoir comment faire une copie de secours.
2. Remplissez et expédiez votre carte d'enregistrement. Seuls les utilisateurs enregistrés pourront bénéficier pleinement des services techniques, recevoir à l'avance des informations sur les nouveaux jeux disponibles et bénéficier d'offres promotionnelles.
3. Lancez Windows. Le gestionnaire de programmes apparaîtra.
4. Insérez la disquette économiseur d'écran Lights Out NBA dans le lecteur A ou B.
5. Sélectionnez RUN dans le menu Fichier en haut à gauche de la fenêtre du gestionnaire de programmes. Une fenêtre de dialogue apparaîtra. Il y a un espace pour que vous puissiez entrer le nom du programme d'installation. Le curseur clignotant indique l'endroit où vous pouvez commencer à taper ce nom.
6. Tapez A:SETUP (ou B:SETUP si vous avez inséré la disquette dans le lecteur B) et appuyez sur la touche Entrée ou cliquez sur OK avec votre souris.
7. Le programme d'installation commence. Puis, le programme vous demandera de répondre à certaines questions. Suivez les instructions pour taper une réponse ou en sélectionner une dans une liste.
8. Une fois l'opération exécutée, une fenêtre de dialogue Configuration réussie apparaîtra. Cliquez sur le bouton Relancer Windows. Enlevez la disquette économiseur d'écran Lights Out NBA du lecteur et rangez-ladans un endroit sûr.

Pour commencer

Personnalisez votre économiseur d'écran pour votre équipe préférée et passer en revue les stratégies de jeu.

Le Studio de contrôle

Après le lancement de Windows, cliquez deux fois sur l'icône Lights Out en bas de votre écran.

Le Studio de contrôle de Lights Out apparaît. Remarquez que la partie gauche du Studio de contrôle contient 5 boutons avec des icônes correspondant aux cinq différentes applications de l'économiseur d'écran Lights Out. Seules les applications de l'économiseur d'écran que vous avez installées sont actives. À droite du Studio de contrôle, vous verrez 8 boutons.

1. **Lights Out -** Lorsque la barre de contrôle est placée à droite de la barre de défilement, l'économiseur d'écran est actif. Lorsque la barre de contrôle est placée à gauche, l'économiseur d'écran est désactivé.
2. **Sound (son) -** Cette barre de contrôle vous permet de désactiver le son pendant toutes les séquences sonorisées du jeu. Pour désactiver le son pendant que l'économiseur d'écran Lights Out NBA est actif, il vous suffit d'amener la barre de contrôle sur Mute (sourdine).
3. **Home Team Advantage** (avantage de l'équipe à domicile) - Lorsque la barre de contrôle est sur "on" (activé), la victoire est garantie pour l'équipe jouant à domicile.
4. **Home Team Rotation** (Rotation équipe à domicile) - Permet à l'économiseur d'écran de faire défiler au hasard tous les logos d'équipe pour les séquences Floating, Sweeper, Starburst et Fans Card section. Pour activer cette option, amenez la barre de contrôle sur "on". La séquence de jeu que vous aurez choisie débutera avec le logo "Home Team" (équipe à domicile) puis d'autres logos seront choisis au hasard.
5. **Game Plan Rotation** (Rotation des séquences) - Permet de lancer en continu toutes les séquences de jeu, mais dans un ordre aléatoire. Vous contrôlez la durée de chaque type de séquence en amenant la barre de gauche à droite. Vous déterminez ainsi le nombre de minutes (1 - 10) que durera une séquence avant qu'une autre soit sélectionnée au hasard. Vous pouvez éviter cette rotation pour effectuer des rotations individuelles en désactivant (off) la fenêtre Include in Rotation (Inclure dans la rotation) située dans la zone Game Plan Rules (Règles des séquences). Ceci sera illustré un peu plus tard.
6. **Minutes to Game Time** (Minutes avant déclenchement du jeu) - Entrez ici le nombre de minutes et de secondes qui s'écouleront avant que Lights Out ne soit activé. L'économiseur d'écran Lights Out s'activera après que votre ordinateur soit resté en sommeil (ni les touches, ni la souris n'ont été activées) pendant la durée que vous avez indiquée.
7. **Password protection** (Protection mot de passe) - Permet d'empêcher les utilisateurs sans autorisation d'accéder à votre ordinateur lorsque vous ne vous en servez pas. Pour activer cette option, cliquez sur la case Password Protected (Protégé par mot de passe), puis cliquez sur le bouton Set Password (Définir mot de passe). La fenêtre de dialogue Change Password (changer mot de passe) apparaîtra. La longueur maximale du mot est 20 lettres. Si c'est le premier mot de passe que vous entrez, tapez-le dans la fenêtre New Password (Nouveau mot de passe), puis à nouveau dans la fenêtre Retype Password (Retaper mot de passe).

   Si vous modifiez votre mot de passe actuel, tapez le "vieux mot de passe" dans la fenêtre Old password (Vieux mot de passe). Tapez le "nouveau mot de passe" dans la fenêtre New Password (Nouveau mot de passe), puis à nouveau dans la fenêtre Retype password (Retaper mot de passe). Cliquez ensuite sur le bouton OK. Vous retournerez au studio de contrôle.

   Pour désactiver Password Protection (Protection mot de passe), cliquez sur la case Password Protected.

8. **Pool Table** (Table de billard) - Vous pouvez définir des endroits sur votre écran pour activer ou désactiver l'économiseur d'écran Lights Out NBA en amenant les billes huit et neuf dans la poche de la table de billard. Chaque poche représente une position sur votre écran. Les quatre coins, la poche centrale supérieure et la poche centrale inférieure. Amenez la bille neuf (jaune avec une bande blanche) dans une poche correspondant à l'endroit sur votre écran qui activera immédiatement votre économiseur d'écran (lorsque le pointeur de la souris est placé à cet endroit). De la même manière, amenez la bille huit (noire) dans la poche correspondant à l'endroit sur l'écran où vous souhaitez pouvoir désactiver l'économiseur d'écran (lorsque le pointeur de la souris est placé à cet endroit sur votre écran). Cliquez deux fois sur le coin supérieur gauche de la fenêtre pour retourner au studio de contrôle.

Le tableau de configuration

Lorsque vous en avez terminé avec la configuration des options du studio de contrôle, cliquez sur l'icône NBA (un des 5 boutons à gauche du studio de contrôle). C'est ici que vous choisissez les équipes et la séquence de jeu, et aussi que vous activez le Desktop Wallpaper (Fond du bureau). Cette fenêtre de dialogue contient les options de séquence (Game Plan), les logos officiels des équipes de la NBA et enfin une zone pour les Game Plan Rules (Règles de séquence).

Game Plans

L'économiseur d'écran NBA a dix séquences de jeu. La séquence

est ce que vous voyez apparaître sur votre écran lorsque Lights Out est activé. Pour quatre des dix séquences de jeu, vous devrez choisir une Équipe à domicile (Home Team) et une Équipe à l'extérieur (Visiting Team) - Temps de jeu (Game Team), Tableau de résultats (Scoreboard), Concours de smashs (Slam Dunk) et Compétition de tirs à trois points (Three-point Contest). Seule la fenêtre Équipe à domicile apparaîtra dans les autres six types de séquence.

Rules (Règles) - Lorsque vous sélectionnez une séquence, la fenêtre Rules dans la partie inférieure droite du tableau de configuration change et reflète les règles applicables à cette séquence. Il existe quatre types de contrôles, et ils ne sont pas tous utilisés par chaque type de séquence.

Les barres de défilement

Il vous suffit d'amener la barre de défilement vers la gauche ou la droite. Lorsque vous faites cette opération, le contrôle change et apparaît sous la barre de défilement.

Les boutons radio

Cliquez à l'intérieur d'un bouton vide et un petit cercle noir apparaîtra, signifiant que le bouton est activé. Cliquez à nouveau pour désactiver l'option.

Les fenêtres de message

Tapez ce que vous voulez dans la fenêtre de message sans dépasser la limite des 25 caractères.

Les cases "Activer"

Cliquez à l'intérieur de la case vide et "X" apparaîtra, indiquant que l'option est activée. Cliquez à nouveau pour désactiver l'option.

Home Team (Équipe à domicile) - Pour sélectionner l'équipe à domicile, il vous suffit de placer la souris sur le logo de l'équipe désirée et d'amener le logo (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) dans la fenêtre Home Team. Relâchez ensuite le bouton de la souris.

Visiting Team (Équipe à l'extérieur) - Amener le logo d'une équipe différente dans la fenêtre Visiting Team (Équipe à l'extérieur).

Cliquez sur le bouton Practice (Entraînement) lorsque vous souhaitez voir une séquence. Remarque: Practice se transforme en Stop tandis que vous visionnez la séquence. Cliquez sur Stop pour retourner au tableau de configuration. Cliquez sur le bouton OK pour sauvegarder la configuration actuelle de l'économiseur d'écran ou cliquez sur Cancel (Annuler) pour ramener l'économiseur d'écran à sa configuration précédente.

Remarque: Le bouton Practice ne s'utilise que pour visionner une séquence. En mode Practice, la fenêtre Rules (Règles) restera dans le coin inférieur droit de l'écran. Lorsque l'économiseur d'écran est activé normalement, la fenêtre Rules n'est pas affichée.

Wallpaper (Fond)

Ceci vous permet d'avoir comme fond sur votre écran, les logos d'équipes disposés soit sous la forme d'un grand logo central ou sous la forme d'une série de petits logos superposés en dégradé. Vous pouvez aussi afficher tous les logos d'une division entière (Atlantic, Central, Midwest ou Pacific). Pour activer le fond, cliquez sur le bouton Wallpaper (fond) dans le tableau de configuration. La fenêtre de dialogue Wallpaper, divisée en quatre sections, apparaîtra.

Sélection de l'équipe - Vous pouvez localiser une équipe à l'aide du curseur ou de la barre de défilement. Pour choisir une équipe, cliquez sur son nom. Vous verrez un aperçu de cette image à gauche du menu déroulant. Si vous avez choisi d'afficher des logos de division, cliquez sur une équipe dans la division de votre choix, puis cliquez sur le bouton Division.

Disposition - Cliquez sur le bouton radio Center (Centrer) pour afficher sur le bureau un grand logo, centré. Cliquez sur Tile (Case) pour afficher une série de petits logos. Pour afficher tous les logos d'une division complète, cliquez sur le bouton Division.

Options - Si vous voulez que le(s) logo(s) en fond aient les mêmes attributs de couleur que votre bureau Windows actuel, cliquez sur les cases appropriées près de Use Desktop Color (Utiliser couleur du bureau) et Use Desktop Pattern (Utiliser motif du bureau). Si vous souhaitez que le(s) logo(s) en fond apparaissent sur un fond noir, laissez les cases vides.

Pour désactiver Wallpaper (Fond), cliquez sur la fenêtre No Wallpaper (Pas de fond).

Les Règles

Les 10 séquences de jeu (Game plans) ont une option commune, Include Rotation (Inclure rotation), qui une fois sélectionnée, en cliquant sur sa case, intègre cette séquence spécifique aux autres séquences de l'option Game Plan Rotation (Rotation de séquence), comme décrit dans la section Studio de contrôle.

Game Time (Temps de jeu)

Une simulation d'un match de la NBA basée sur de vraies statistiques de la NBA. Vous devez sélectionner deux équipes.

Règles du temps de jeu

Quarter to start (Quart-temps de départ) - contrôle le moment où la simulation de basket débute. Le réglage va de 1 à 4. Si vous indiquez un quart-temps autre que "1", l'économiseur d'écran jouera instantanément le(s) premier(s) quart-temps et continuera "live" sur l'écran.

Volume - contrôle le volume des différents sons du jeu, tels que les bruits de la foule.

Fans (les fans)

Les fans s'amusent sur des variations de "la vague" ou avec une section carte colorée et imaginative.

Les Règles des fans

Sélectionner Vague (Wave) ou Section carte (Card Section) - Si vous choisissez Vague, deux commandes apparaîtront; Wave speed (Vitesse de la vague) et sound Volume (Volume du son).

Si vous choisissez Section carte, deux autres commandes apparaîtront; Message qui vous permet d'ajouter un message à la série de graphiques que les fans affichent, et Volume, qui contrôle le niveau du son.

Volume - contrôle le volume des différents sons du jeu, tels que les bruits de la foule.

Sneaker

Avec des temps de suspension complètement délirants, la basket géante sillonne le ciel à la recherche des joueurs des différentes équipes pour les envoyer en orbite.

Règles Sneaker

Speed (Vitesse) - Contrôle la vitesse de déplacement de la basket sur l'écran.

Volume - Contrôle le niveau du volume sonore.

Floating (Flottement)

Le logo de l'équipe à domicile flotte sur votre écran à la recherche d'un match.

Règles Floating

Speed (Vitesse) - Contrôle la vitesse de déplacement du logo de l'équipe à domicile sur l'écran.

Size (Taille) - Contrôle la taille du/des logo(s) de l'équipe à domicile; petit, moyen et grand.

How many (Combien) - Contrôle le nombre de logos d'équipe à domicile de 1 à 10.

Sweeper (balayeuse)

Le personnel d'entretien nettoie le terrain, découvrant le logo de votre équipe préférée et d'autres objets de basket.

Règles Sweeper

Speed - Contrôle la vitesse à laquelle la balayeuse nettoie le terrain

Time out

une horloge en temps réel affiche l'heure en format analogique ou digital.

Règles Time Out

Speed - Contrôle la rapidité de déplacement de l'horloge sur l'écran.

What Type - Contrôle le type d'horloge affichée. Les options sont analog (analogique), digital (digitale) et random (hasard).

Volume - Contrôle le niveau sonore du tic-tac des aiguilles.

Starburst

Le logo de l'équipe à domicile, se déplace sur l'écran en rebondissant sur tous les côtés. Lorsqu'il touche un côté, il déclenche une explosion de feux d'artifice.

Règles Starburst

Speed - Contrôle la vitesse à laquelle le logo de l'Équipe à domicile se déplace sur l'écran.
How many - Contrôle le nombre de logos de 1 à 10.
Volume - Contrôle le niveau sonore.

Scoreboard (Tableau de résultats)

LUnableau de résultats électronique multi-fonctions flotte sur votre écran.

Règles Scoreboard

Speed - Contrôle la vitesse de déplacement du tableau de résultats sur l'écran.
Message - Entrez un message qui s'affichera sur le tableau de résultats.

Slam Dunk (Smash)

Les logos des équipes démontrent leur dextérité en effectuant une variété de smashs incroyables. Vous pouvez avoir deux équipes qui s'affrontent ou entrer le nom de deux joueurs.

Règles Smashs

Players Name (Nom des joueurs) - Vous pouvez y entrer les noms des joueurs.

Volume - Contrôle le niveau sonore des smashs.

3-Point Contest (Compétition de tirs à 3 points)

Vous pouvez faire s'affronter des équipes ou entrer des noms de joueur. 25 en 60 secondes!

Règles 3 points

Player Names - Vous pouvez entrer les noms des joueurs.
Volume - Contrôle le niveau sonore du tic-tac de l'horloge.

Matériel nécessaire

Pour pouvoir profiter pleinement de Lights Out Sports Fans, nous recommandons:

- Une version Microsoft WINDOWS 3,1 ou supérieure
- Un PC 80386 ou supérieur
- Un moniteur VGA ou un adaptateur de graphismes vidéo compatible.
- Un lecteur CD-ROM et un disque dur
- Une souris Microsoft ou pointeur compatible
- 2 Mo de mémoire d'application

Fichiers Windows modifiés pendant l'installation

Pendant l'installation de Lights Out, deux fichiers système sont modifiés: WIN.INI et CONTROL.INI. Ces fichiers sont dans le répertoire Windows. Les fichiers retrouvent leur forme originale, si le programme De-install de Lights Out (voir plus bas) est lancé.

Programme De-install

Ce programme simplifie le retrait de Lights Out de votre PC. Lorsque vous lancez le programme de-install, tous les fichiers Lights Out Sports Fans (pour toutes les versions) et répertoires sont automatiquement effacés. La seule interaction manuelle nécessaire est d'effacer le groupe de programmes Lights Out Sports Fans et le fichier LOSFPURG.EXE du répertoire Windows. Pour lancer le programme De-install, allez au groupe de programmes Lights Out Sports Fans et cliquez deux fois sur l'icône Lights Out De-install. Un message de vérification apparaîtra. Cliquez sur le bouton YES (Oui).

Protection mot de passe

En cliquant sur la fenêtre Password protection (Protection mot de passe), vous désactiverez la protection mot de passe, sans pour autant effacer votre mot de passe. Si plus tard, vous activez la protection mot de passe, votre mot de passe sera à nouveau actif. Si vous l'avez oublié, lancez le programme De-install puis Re-install Lights Out.

Soutien technique

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation de Lights Out ou si vous avez des questions, veuillez nous appeler au service de Soutien Technique, entre 9h et 16h, heure de l'Est, du lundi au vendredi, au +1 313 769-1675.

Copyright©1995 Quadrangle Software-
5200 Venture Drive #200, Ann Arbor, MI 48108
313-769-1675
fax: 313-769-1695

Tous droits réservés. Imprimé aux U.S.A. Aucune section de cette documentation ne peut être photocopiée, photographiée, reproduite, traduite, microfilmée ou reproduite sur n'importe quel support sans la permission écrite de Quadrangle Software.
L'utilisation du logiciel économiseur d'écran Lights Out Sports Fans NBA et de sa documentation est soumise à l'accord de licence inclus dans cette boîte. Lights Out et Lights Out Sports Fans sont des marques de Quadrangle Software.

Les termes d'identification par équipe de la NBA et des membres de la NBA utilisés dans et sur ce produit, sont des marques, des dessins sous copyright ou d'autres formes de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc et des équipes respectives et ne peuvent, de ce fait, être utilisés sans le consentement préalable par écrit de NBA properties, Inc.©1995 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

Guía del usuario y de instalación del protector de pantalla de la NBA Lights Out Sports Fans™

Instalación rápida

(para usuarios avanzados de Windows)

1. Inicie Windows.
2. Introduzca el disco de Ligths OutTM en la unidad A o B.
3. Seleccione EJECUTAR en el menú Archivo y teclee A:SETUP (o B:SETUP si Ud. utiliza la unidad B).
4. El programa de instalación empezará a ejecutarse. Introduzca la información de registro.
5. Cuando complete la instalación, aparecerá un cuadro de diálogo con el mensaje "Setup Successful" (Instalación completada). Pulse sobre la opción Reiniciar Windows.
6. Por favor, rellene y envíe por correo su tarjeta de registro.
7. Después de reiniciar Windows, acceda al estudio de control (Control Studio) de Lights Out pulsando el botón del ratón sobre el icono de Lights Out que aparece en la parte inferior de la pantalla.

Instalación

(para usuarios que no tengan experiencia con Windows)

1. Haga una copia de seguridad del disco que contiene el Lights Out NBA Screen Saver. Consulte el manual de su PC para averiguar cómo se hace una copia de seguridad.
2. Rellene su tarjeta de registro y envíela por correo. Sólo los usuarios que estén inscritos recibirán nuestro servicios, comunicación anticipada de las novedades y promociones especiales.
3. Inicie Windows. Aparecerá el Administrador de programas.
4. Introduzca el disco de Lights Out NBA Screen Saver en la unidad A o la B.
5. Seleccione EJECUTAR en el menú Archivo que hay en la parte superior izquierda de la ventana del Administrador de programas. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que habrá un espacio para introducir el nombre del programa de instalación. El cursor parpadeante indica dónde se empezará a escribir.
6. Escriba A:SETUP (o B:SETUP si ha introducido el disco en la unidad B) y pulse la tecla de Retorno o pulse con el botón del ratón sobre Aceptar.
7. El programa de instalación empezará a ejecutarse. Mientras se realiza la instalación, el programa le pedirá que conteste algunas preguntas. Siga las instrucciones para teclear la respuesta o seleccionar la que proceda de entre las disponibles en una lista.
8. Cuando la instalación ha terminado, aparece un cuadro de diálogo para indicar que la instalación se ha realizado correctamente. Pulse sobre el botón de Reiniciar Windows. Saque el disco del Lights Out NBA Screen Saver de la unidad y guárdelo en un lugar seguro.

Cómo empezar

ajuste el protector de pantalla de la NBA a su equipo favorito y vea los planes del juego.

El Estudio de control

(The Control Studio)

Después de reiniciar Windows, pulse dos veces sobre el icono Lights Out situado en la parte inferior de la pantalla.

Aparecerá el Estudio de control de Lights Out. Verá que en la parte izquierda del estudio de control hay cinco botones con iconos que corresponden a cinco aplicaciones diferentes del protector de pantalla Lights Out. Solamente se activan las aplicaciones del protector de pantalla que Ud. haya instalado. En la parte derecha del Estudio de control pueden verse ocho controles.

1. **Ligths Out** - Cuando la barra de control esté situada a la derecha, el protector de pantalla estará activado. Cuando la barra de control esté situada a la izquierda, el protector de pantalla estará desactivado.
2. **Sonido** (Sound).- esta barra de control le permite desactivar el sonido en todos los planes de juego con sonido. Para desactivar el sonido cuando el protector de pantalla de la NBA Lights Out NBA esté activado, bastará desplazar la barra de control hasta Desactivado (Mute).
3. **Ventaja del equipo local** (Home Team Advantage) - cuando la barra de control está en la posición "On" es seguro que gana el equipo local.
4. **Rotación del equipo local** (Home Team Rotation) - hace que el protector de pantalla muestre de forma aleatoria todos los logotipos de los equipos en los planes de juego Floating, Sweeper, Starburst y Fans (opción Card Section). Para activar esta modalidad, desplace la barra de control a la posición "On". El plan de juego que Ud. haya seleccionado empezará con el logotipo del "equipo local" y después seleccionará otros logotipos de forma aleatoria en las siguientes rotaciones de planes de juego.
5. **Rotación de planes de juego** (Game Plan Rotation) - le ofrece la posibilidad de ejecutar todos los planes de juego de forma continua y aleatoria. Usted controla el tiempo de ejecución de cada plan de juego desplazando la barra de control de izquierda a derecha. Esta operación determina el número de minutos (de 1 a 10) que durará cada plan de juego hasta que se seleccione de forma aleatoria un nuevo plan. Usted puede cambiar la rotación de planes de juego por uno solo desactivando el cuadro "Include in Rotation" (Incluir en la rotación) situado en la zona de las reglas de los planes de juego, como se indica más adelante.
6. **Tiempo para que empiece el juego** (Minutes to Game Time) - introduzca aquí el número de minutos y segundos que han de transcurrir para que se active Lights Out. Lights Out se activará cuando su ordenador haya estado parado (es decir, que no se haya pulsado ninguna tecla ni se haya movido el ratón) durante el tiempo que Ud. haya introducido.
7. **Clave de protección** (Password Protection) - este control impide que alguien acceda a su ordenador sin su autorización cuando Ud. no lo esté utilizando. Para activar esta función, pulse sobre el cuadradito que hay junto a las palabras Password Protected (Protegido por una clave) y, a continuación, pulse sobre el botón Set Password (Establecer clave). Entonces aparecerá el cuadro de diálogo Change Password (Cambiar clave). La clave puede tener hasta 20 caracteres. Si Ud. está introduciendo una clave por primera vez, escriba su clave en el cuadro New Password) (Clave nueva), y hágalo de nuevo en el cuadro Retype Password (Repita la clave).

   Si Ud. está cambiando la clave existente, escriba la "clave antigua" en el recuadro Old Password (Clave antigua). Escriba la "nueva clave" en el recuadro New Password, y repítala en el recuadro Retype Password. Después, pulse sobre el botón "OK" y volverá al Estudio de control.

   Para desactivar la protección por medio de una clave, pulse con el ratón sobre el recuadro Password Protected.

8. **Mesa de billar** (Pool Table) - Ud. puede establecer zonas de su pantalla que sirvan para desactivar o activar el protector de pantalla de la NBA Lights Out deslizando las bolas ocho y nueve en una tronera de la mesa de billar. Cada tronera representa una posición en la pantalla de su PC - las cuatro esquinas, la mitad superior y la mitad inferior. Deslice la bola nueve (amarilla con una banda blanca) en la tronera que designe la posición de su pantalla que activará de forma inmediata el protector de pantalla (cuando coloque el ratón en ese punto de la pantalla.) De la misma manera, desplace la bola ocho (totalmente negra) hacia la tronera que designe la posición de su pantalla donde Ud. quiere que sea posible desactivar el protector de pantalla (cuando ponga el puntero del ratón en ese punto). Para volver al estudio de control, pulse dos veces sobre la esquina superior izquierda de la ventana.

El panel de configuración

Cuando haya terminado de ajustar las opciones del Estudio de control, pulse sobre el icono NBA

(uno de los cinco botones de la parte izquierda del estudio de control). Aquí es donde Ud. elige los equipos y un plan de juego, y donde activa el tapiz del entorno de trabajo (Desktop Wallpaper). Este cuadro de diálogo contiene los diferentes planes de juego que puede elegir, los logotipos oficiales de los equipos de la NBA y, finalmente, una zona para las reglas de los planes de juego.

Planes de juego (Game Plans)

el protector de pantalla NBA tiene diez planes de juego. Un plan de juego no es ni más ni menos que lo que aparece en la pantalla cuando se activa Lights Out. De los diez planes, cuatro precisan que Ud. elija un equipo local y un equipo visitante: Hora del partido, Marcador, Mates y Concurso de canastas de tres. En los otros seis planes aparecerá solamente el recuadro del equipo local.

Reglas (Rules) - Cuando Ud. seleccione un plan de juego, el recuadro de las reglas que aparece en la parte inferior derecha del panel de configuración mostrará las reglas de ese plan en particular. Hay cuatro tipos de controles, pero no todos se utilizan en todos los planes de juego.

Barras deslizadoras

Sólo tiene que deslizar el cuadrado de la barra de izquierda a derecha. De esta manera, cambiará la forma en que esté ajustado el control en cuestión, como aparecerá indicado debajo de la barra.

Radiobotones

Pulse sobre un botón vacío y aparecerá un pequeño círculo negro. Esto quiere decir que la opción está activada. Pulse de nuevo para desactivar la opción.

Cuadros de mensaje

Escriba lo que Ud. quiera utilizando un máximo de 25 caracteres.

Casillas marcadas

Pulse sobre una casilla vacía y aparecerá una "X", lo que quiere decir que la opción está activada. Pulse de nuevo para desactivar la opción.

Equipo local (Home Team) - Para seleccionar el equipo local, simplemente sitúe el ratón sobre el logotipo del equipo que Ud. desee y deslice el logotipo (manteniendo pulsado el botón del ratón) hasta el recuadro del equipo local (Home Team). Después, suelte el botón del ratón.

Equipo visitante (Visiting Team) - Deslice el logotipo de un equipo diferente hasta el recuadro del equipo visitante.

Pulse sobre el botón Practice (Practicar) cuando quiera ver un plan de juego antes de activarlo. Tenga en cuenta que, mientras está observando el plan de juego, la palabra "Practice" desaparece y aparece la palabra "Stop". Pulse Stop para volver al panel de configuración. Pulse sobre el botón OK para guardar los ajustes del protector de pantalla que acaba de hacer, o pulse sobre Cancel (Cancelar) para reponer los ajustes anteriores del protector de pantalla.

Nota - el botón de práctica solamente se utiliza para activar una vista previa de un plan de juego. En la modalidad práctica, el recuadro de las reglas permanecerá en la esquina inferior derecha de la pantalla. Cuando el protector de pantalla está activado, es decir funcionando en la modalidad normal, el recuadro de las reglas no estará a la vista en la pantalla.

Tapiz (Wallpaper)

El tapiz de logotipos de equipos (Team Logo Wallpaper) le mostrará logotipos de equipos como fondo del escritorio en la pantalla del ordenador, en forma de un logotipo grande y centrado o una serie de logotipos pequeños formando un mosaico. También tiene la opción de hacer aparecer todos los logotipos que componen una división (Atlantic, Central, Midwest o Pacific). Para activar el tapiz, pulse el botón Wallpaper en el panel de configuración y aparecerá un cuadro de Diálogo con cuatro secciones.

Selección de equipo (Team Selection) - mueva el cursor o utilice la barra de desplazamiento para localizar el equipo que quiera. Seleccione el equipo pulsando la tecla del ratón sobre el nombre del equipo. A la izquierda del menú desplegable aparecerá una imagen previa. Si lo que quiere ver son los logotipos de las divisiones, pulse sobre uno de los equipos de la división que le interesa y luego pulsa sobre el botón Division.

Disposición (Layout)- Pulse el botón de radio central para que aparezca un logotipo grande en el centro del escritorio. Pulse sobre mosaico (Tile) si lo que quiere es que aparezca una serie de logotipos pequeños. Para mostrar todos los logotipos de una división, pulse sobre el botón Division.

Opciones -Si desea que el logotipo o los logotipos del tapiz aparezcan sobre un fondo de los mismos colores que los que tiene el escritorio de Windows en ese momento, pulse sobre la casilla que hay junto a Colores del escritorio (Use Desktop Color) o la que hay junto a Diseño del escritorio (Use Desktop Pattern). Si desea que el logotipo o los logotipos del tapiz aparezca(n) sobre un fondo negro, deje las casillas vacías.

Para desactivar el tapiz, pulse sobre No Wallpaper (Sin tapiz).

Las reglas

Cada uno de los diez planes de juego tiene una opción en común, Incluir en la rotación (Include in Rotation). Al tener activada esta opción y pulsar sobre el recuadro, de un plan de juego, ese plan en concreto quedará incluido en la rotación de planes, tal y como se describe en la sección del estudio de control.

La hora del partido (Game Time)

Se trata de un partido simulado de la NBA (Liga de Baloncesto Americana) basado en datos verdaderos de la NBA. No olvide seleccionar 2 equipos.

Reglas del partido

Tiempo en el que va a comenzar el partido (Quarter to Start) - controla el momento en el que va a empezar la simulación del partido de baloncesto. Los ajustes van del 1º al 4º. Si especifica un tiempo que no sea el "1º", el protector de pantalla jugará instantáneamente el tiempo o tiempos anteriores del partido, y continuará "en directo" en la pantalla.

Volumen - controla el nivel de los distintos sonidos del juego, por ejemplo, el ruido de la multitud.

Aficionados (Fans)

los aficionados se entretienen con distintas modalidades de "la ola", o con una tarjeta creativa y llena de color.

Reglas de la opción de los aficionados (Fans Rules)

Selección de la ola o de la tarjeta de mensaje - Si elige la ola "Wave", aparecerán dos barras de desplazamiento; velocidad de la ola (speed) y volumen de sonido.

Si elige la tarjeta de mensaje (Card Section), aparecerán otros dos controles; Mensaje (Message), que le permite insertar un mensaje en el conjunto de gráficos que muestran los aficionados, y volumen (Volume), que controla el nivel de sonido.

Volumen - controla el nivel de los distintos sonidos del juego, como por ejemplo, el ruido de la multitud.

Zapatilla (Sneaker)

Con el tiempo detenido, una zapatilla gigante ronda sobre los rivales de la división y les envía a una órbita permanente.

Reglas de la zapatilla

Velocidad - controla la velocidad a la que la zapatilla se mueve por la pantalla.

Volumen - controla el nivel de sonido.

Flotar (Floating)

el logotipo del equipo local flota en la pantalla buscando un partido.

Reglas de flotar

Velocidad - controla la velocidad a la que el logo del equipo local se mueve en la pantalla.

Tamaño - controla el tamaño del logotipo o los logotipos de los

equipos locales; pequeño (small), medio (medium) y grande (large).
Cantidad - controla el número de logotipos de quipos locales de 1 a 10.

Barrenderos (Sweeper)

el personal de pista barre el campo dejando al descubierto el logotipo de su equipo favorito y otros objetos relacionados con el baloncesto.

Reglas de los barrenderos
Velocidad - controla la velocidad a la que los barrenderos barren la pista.

Tiempo (Time Out)

un reloj muestra el tiempo en formato analógico o digital

Reglas de tiempo
Velocidad - controla la velocidad a la que se puede mover el reloj por la pantalla.
Tipo (What Type) - controla el tipo de reloj. Las opciones son: analógico, digital y aleatorio (random).
Volumen - controla el nivel de sonido del tic-tac y de las campanadas del reloj.

Explosión de estrellas (Starburst)

el logotipo del equipo local se mueve en su pantalla rebotando en los márgenes. Cuando toca cualquier margen se produce una explosión de fuegos artificiales.

Reglas de la explosión de estrellas
Velocidad - controla la velocidad a la que se mueve el logotipo del equipo local en la pantalla.
Cantidad - controla el número de logotipos de 1 a 10.
Volumen - controla el nivel de sonido.

Marcador (Scoreboard)

un marcador electrónico con todas las funciones de un juego simulado flota en la pantalla.

Reglas del marcador
Velocidad - controla la velocidad a la que se mueve el marcador en la pantalla.
Mensaje (Message) - introduce un mensaje que aparece en el marcador.

Mates (Slam Dunk)

Los logotipos de los equipos demuestran su destreza realizando una tanda de mates fantásticos. Ud. puede hacer competir a dos equipos o poner el nombre de dos jugadores.

Reglas de los mates
Nombres de jugadores - Ud. puede introducir nombres de jugadores.
Volumen - controla el nivel de sonido de la acción del mate.

Concurso de canastas de 3 puntos

Puede Ud. competir con equipos, o introducir nombres de jugadores. ¡Veinticinco tiros en 60 segundos!

Reglas de los triples
Nombres de jugadores - puede introducir nombres de jugadores.
Volumen - controla el nivel de sonido del tic-tac del reloj y de las campanadas.

Requisitos del Sistema

para aprovechar todas las ventajas del programa Lights Out Sports Fans, recomendamos que se disponga de:

- Microsoft Windows Versión 3.1 o superior
- Un ordenador personal con un procesador 80386 o superior
- Monitor y adaptador de gráficos de vídeo VGA o compatible
- Unidad de CD ROM y disco duro
- Ratón de Microsoft o puntero compatible
- 2 MB de memoria de aplicación

Archivos de Windows que hay que cambiar durante la instalación

Durante la instalación de Lights Out se modifican dos archivos del sistema: WIN.INI y CONTROL.INI. Estos archivos están en el Directorio de Windows. Los archivos vuelven a su forma original si se ejecuta el programa De-install de Lights Out (véase más abajo).

Programa de desinstalar (De-install)

Simplifica la operación de retirar el Lights Out de su PC. Al ejecutar el programa De-install todos los archivos y directorios (de todas las versiones) del Lights Out Sports Fans se borran automáticamente. La única operación manual necesaria es la de borrar el g rupo de programas de Lights Out Sports Fans y el archivo LOSFPURG.EXE del Directorio de Windows. Para ejecutar el programa de desinstalar, diríjase al grupo de programas Lights Out Sports Fans y pulse dos veces con el ratón sobre el icono Lights Out De-install. Aparecerá en seguida un mensaje de verificación. Pulse sobre el botón YES.

Clave de protección

Pulsando para salir del recuadro de Password Protection se cerrará la función de la clave de protección, pero no se borrará su clave. Si más adelante vuelve a activar la clave de protección, su clave volverá a estar activa otra vez. Si la ha olvidado, ejecute el programa de desinstalar y después vuelva a instalar Lights Out.

Servicio al cliente

Si tiene alguna dificultad con la instalación de Lights Out o si tiene algún problema, por favor llame a nuestro servicio de ayuda al cliente entre las 9 y las 16 horas (hora del este de EE.UU.), de lunes a viernes al teléfono (313) 769-1675.

Copyright © 1995 Quadrangle Software
5200 Venture Drive #200, Ann Arbor, Mi 48108
313-769-1675
Fax 313-769-1695

Todos los derechos reservados. Impreso en los EE.UU. Ninguna parte de esta documentación podrá ser copiada, fotografiada, reproducida, traducida, microfilmada ni duplicada por cualquier medio sin el consentimiento por escrito de Quadrangle Software. El uso del programa Lights Out Sports Fans NBA Screen Saver y su documentación está sujeta al contrato de licencia que se incluye en el embalaje. Lights Out y Lights Out Sports Fans son marcas comerciales de Quadrangle Software.

Las identificaciones de la NBA y de los miembros de los equipos de la NBA utilizados en este producto son marcas comerciales, dibujos con derechos de autor y otras formas de propiedad intelectual que pertenecen a NBA Properties, Inc. y de sus equipos respectivos, y no pueden ser utilizados sin el consentimiento previo y por escrito de NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados.

Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation.

Guida Utente e all'Installazione di Lights Out Sports Fans™ NBA Screen Saver

Avvio Rapido
(per utenti esperti di Windows)

1. Avvia Windows.
2. Inserisci il dischetto Lights Out™ nel drive A o B.
3. Seleziona RUN sul Menu File e digita A:SETUP (o B:SETUP se hai usato il drive B).
4. Il programma di installazione comincia. Inserisci i dati di Registrazione.
5. Quando hai finito, appare una finestra di dialogo con Setup Successful (Installazione Riuscita). Fai clic sul bottone Restart Windows (Riavvia Windows).
6. Compila e spedisci la scheda di registrazione.
7. Dopo il riavvio di Windows, accedi allo Studio di Controllo di Lights Out facendo clic sull'icona Lights Out in fondo allo schermo.

Installazione
(per i nuovi utenti di Windows)

1. Fai una copia di riserva del dischetto Lights Out NBA Screen Saver. Per fare una copia di riserva, consulta il manuale del tuo PC.
2. Compila e spedisci la scheda di registrazione. Solo gli utenti registrati riceveranno i nostri servizi di assistenza completa, notifica anticipata di nuove funzioni, e promozioni speciali.
3. Avvia Windows e apparirà il Program Manager (Gestione Programma)
4. Inserisci il dischetto Lights Out NBA Screen Saver nel drive A o B.
5. Seleziona RUN sul Menu File in alto a sinistra sulla finestra del Program Manager. Apparirà una Finestra di Dialogo ed uno spazio dove inserire il nome del programma di installazione. Il cursore intermittente indica dove iniziare a digitare.
6. Digita A:SETUP (o B:SETUP se hai inserito il dischetto nel drive B) e premi il tasto Invio o fai clic su OK col mouse.
7. Il programma di installazione comincia. Mentre procede, il programma ti chiede di rispondere ad alcune domande. Segui le istruzioni per digitare una risposta, oppure seleziona da una lista di scelte.
8. Quando hai finito, appare una finestra di dialogo di Impostazione Riuscita. Fai clic sul bottone Riavvia Windows. Togli il dischetto dal drive e riponilo in un posto sicuro.

Avvio - personalizza il Salva Schermo NBA con la tua squadra preferita e visiona i Piani di Gioco.

Lo Studio di Controllo
Quando Windows riparte, fai un doppio clic sull'icona di Lights Out in fondo allo schermo e apparirà lo Studio di Controllo. Nota che la parte sinistra dello Studio contiene cinque bottoni con icone corrispondenti alle cinque diverse applicazioni del Salva Schermo Lights Out, ma ricorda che solo le applicazioni salva schermo che hai installato sono attive. Sul lato destro dello Studio di Controllo ci sono otto comandi.

1. **Lights Out** - quando la barra di controllo si trova sulla destra dello scorrevole, il salva schermo è attivo. Quando la barra è sulla sinistra, il salva schermo è disattivato.
2. **Sound** (Sonoro) - questa barra di controllo ti permette di azzerare il sonoro in tutti i Piani di Gioco che hanno una componente sonora. Per azzerare il sonoro quando il salva schermo è attivo, e' sufficiente trascinare la barra di controllo su Mute (Muto).
3. **Home Team Advantage** (Vantaggio Squadra di Casa) - quando la barra di controllo è in posizione "On", garantisci la vittoria alla Squadra di Casa.
4. **Home Team Rotation** (Rotazione Squadra di Casa) - permette al salva schermo di selezionare casualmente tutti i simboli della squadra della Sezione Scheda Piani di Gioco per Floating (Flottante), Sweeper (Spazzino), Starburst (Fuochi di Stelle) e Fans (Tifosi) . Per attivare questa funzione, trascina la barra di controllo su "On". Il Piano di Gioco che hai selezionato inizia con il simbolo 'Home Team' (Squadra di Casa) e poi sceglie a caso altri simboli nei cicli successivi del Piano di Gioco.
5. **Game Plan Rotation** (Rotazione Piano di Gioco) - ti fornisce la capacità di far girare tutti i Piani di Gioco in continuazione ma in ordine sparso. Tu controlli la durata di ciascun Piano di Gioco trascinando la barra di controllo da sinistra a destra. Questa azione imposta il numero di minuti (1 - 10) di durata di un Piano di Gioco prima che ne venga selezionato un altro a caso. Comunque, puoi interrompere la rotazione di singoli Piani di Gioco facendo clic su off nel riquadro Include in Rotation (Includi nella Rotazione) situato nella zona Rules (Regole) del Piano di Gioco, come illustrato più avanti.
6. **Minutes to Game Time** (Minuti per l'Inizio) - inserisci qui il numero di minuti e secondi di intervallo prima che inizi Lights Out. Questo si attiva quando il computer è stato inattivo (nessuna battuta di tasti e nessun movimento di mouse) per la durata che hai stabilito.
7. **Password Protection** (Parola d'Ordine di Protezione) - il controllo impedisce ad utenti non autorizzati di accedere al computer quando lo lasci incustodito. Per attivare questa funzione, fai clic sulla casella Password Protected (Parola d'Ordine di Protezione) e poi fai clic sul bottone Set Password (Imposta Parola d'Ordine). Apparirà una finestra di dialogo Change Password (Cambia Parola d'Ordine). Una parola d'ordine può contenere un massimo di 20 caratteri. Se specifichi una parola d'ordine per la prima volta, digitala nel riquadro New Password (Nuova Parola d'Ordine) e poi di nuovo in quello Retype Password (Ridigita Parola d'Ordine).

   Se cambi la parola d'ordine esistente, digita la 'parola d'ordine vecchia nel riquadro Old Password (Parola d'Ordine Vecchia). Digita la nuova parola d'ordine nel riquadro Nuova Parola d'Ordine e poi di nuovo in quello Ridigita Parola d'Ordine. Quindi fai clic sul bottone OK e ritorni allo Studio di Controllo.

   Per disattivare la Parola d'Ordine di Protezione, fai clic sul riquadro Parola d'Ordine di Protezione.

8. **Pool Table** (Tavolo da Bigliardo) - puoi definire posti sullo schermo dove disattivare o attivare il salva schermo Lights Out trascinando le otto e nove biglie in una buca del tavolo da bigliardo. Ogni buca rappresenta una posizione sullo schermo - i quattro angoli, il centro in alto e il centro in basso. Trascina le nove biglie (gialle con striscia bianca) nella buca che designa la posizione sullo schermo che attiva subito il Salva Schermo (quando il puntatore del mouse viene portato su quella posizione). Ugualmente, trascina le otto biglie (nere) nella buca che designa la posizione sullo schermo dove puoi sospendere il Salva Schermo (quando il puntatore del mouse viene portato su quella posizione). Fai un doppio clic sull'angolo alto a sinistra della finestra per tornare allo Studio di Controllo.

Il Pannello di Configurazione
Quando hai finito di impostare le opzioni per lo Studio, fai clic sull'icona NBA (uno dei cinque bottoni sulla sinistra dello Studio). Qui è dove scegli le squadre e un Piano di Gioco, oltre ad attivare Desktop Wallpaper (Fondale Finestra). Questa finestra di dialogo contiene le opzioni per il Piano di Gioco, i simboli ufficiali delle squadre NBA e in ultimo, una zona per le Regole del Piano di Gioco.

Game Plans (Piani di Gioco)

Il Salva Schermo NBA dispone di dieci Piani di Gioco. Un Piano di Gioco è quello che appare sullo schermo quando Lights Out e' attivo. Dei dieci Piani di Gioco, quattro richiedono di scegliere una Squadra di Casa e una Squadra Ospite - una Durata di Partita, un Tabellone Punteggio, una Gara di Schiacciate e una Gara ai Tre Punti. Negli altri sei Piani di Gioco, appare solo il riquadro della Squadra di Casa.

Rules (Regole) - quando selezioni un Piano di Gioco, il riquadro Regole, in fondo a destra sul Pannello di Configurazione, cambia per rispecchiare le regole di quel dato Piano di Gioco. I tipi di controllo sono quattro, ma non tutti sono utilizzati in ogni Piano di Gioco.

Barre Scorrevoli
Basta semplicemente trascinare la Barra sulla sinistra o sulla destra. Quando lo fai, il controllo cambia e viene indicato sotto la Barra.

Bottoni Radio
Fai clic all'interno di un bottone vuoto e apparirà un cerchietto nero, a significare che l'opzione è attiva. Per disattivare l'opzione, fai clic di nuovo.

Riquadri Messaggi
Digita quello che vuoi nel Riquadro Messaggi, fino ad un massimo di 25 caratteri.

Caselle di Controllo
Fai clic nella casella vuota e apparirà una 'X', a significare che l'opzione è attiva. Per disattivare l'opzione, fai clic di nuovo.

Home Team (Squadra di Casa) - Per selezionare la Squadra di Casa, basta posizionare il mouse sul simbolo della Squadra che vuoi e trascinarlo (tenendo premuto il pulsante del mouse) nel riquadro Squadra di Casa. Quindi rilascia il pulsante del mouse.

Visiting Team (Squadra Ospite) - Trascina il simbolo di una squadra diversa nel riquadro della Squadra Ospite.

Quando vuoi vedere in anteprima un Piano di Gioco, fai clic sul bottone Practice (Pratica). Nota, però, che il bottone Pratica diventa il bottone Stop mentre osservi l'anteprima. Per tornare al Pannello di Configurazione, fai clic su Stop. Per salvare le regolazioni correnti del salva schermo, fai clic sul bottone OK, oppure fai clic su Cancel (Annulla) per ripristinare il salva schermo alle regolazioni precedenti.

Nota - il bottone Pratica si usa solo per vedere in anteprima un Piano di Gioco. In modalità Pratica, il Riquadro Regole rimane nell'angolo basso a destra dello schermo. Quando il salva schermo si attiva in modalità normale, il Riquadro Regole non appare.

Wallpaper (Fondale)
Wallpaper ti permette di utilizzare i simboli della squadra come fondale dello schermo, sia come grande simbolo unico e centrato, sia come una serie di piccoli simboli. Inoltre, hai anche l'opzione di utilizzare tutti i simboli di una intera divisione (Atlantic, Central, Midwest o Pacific). Per attivare il Fondale, fai clic sul bottone Wallpaper sul Pannello di Configurazione e apparirà una finestra di dialogo con quattro sezioni.

Selezione della Squadra - muovi il cursore o usa la barra di scorrimento per localizzare una squadra. Seleziona la squadra facendo clic sul suo nome e apparirà una prima immagine a sinistra del menu a tendina. Se selezioni simboli di divisione, fai clic su una squadra della divisione prescelta e poi fai clic sul bottone Divisione.

Formato - fai clic sul bottone Center (Centra) per visualizzare un singolo grande simbolo centrato sulla finestra. Fai clic su Tile (Tassello), invece, per visualizzare una serie di piccoli simboli. Per visualizzare tutti i simboli di una divisione, fai clic sul bottone Divisione.

Opzioni - se vuoi che il simbolo(i) del Fondale abbiano gli stessi attributi di colore della finestra Windows in corso, fai clic sulle caselle appropriate accanto a Use Desktop Color (Usa Colore Finestra) e Use Desktop Pattern (Usa Modulo Finestra). Se invece vuoi che i simboli appaiano su un fondale in nero, lascia le caselle vuote.

Per disattivare il Fondale, fai clic sulla casella No Wallpaper (Niente Fondale).

Le Regole
Ognuno dei Piani di Gioco dispone di un'opzione comune, Include in Rotation (Includi in Rotazione), che quando viene selezionata con un clic sulla casella, include quello specifico Piano di Gioco tra quelli da utilizzare nella funzione Game Plan Rotation (Rotazione Piano di Gioco), descritta nella sezione Studio di Controllo.

Game Time (Durata Partita)
una partita NBA simulata, basata su vere statistiche NBA. Ricordati di selezionare 2 squadre.

Regole per la Durata
Avvio di Frazione - controlla quando ha inizio la partita simulata di pallacanestro. Le regolazioni vanno da 1 a 4. Se specifichi una frazione diversa da '1', il salva schermo esegue istantaneamente la prima frazione e prosegue 'dal vivo' sullo schermo.
Volume - controlla il livello dei vari sonori della partita, come il rumore del pubblico.

Fans (Tifosi)
i tifosi si divertono con variazioni dell'"Onda', o con una colorita e creativa Sezione Cartelli.

Regole Tifosi
Selezione Onda o Sezione Cartelli - se scegli Onda, appaiono due controlli scorrevoli: velocità dell'Onda e Volume del sonoro.
Se scegli la Sezione Cartelli, appaiono due altri controlli: Message (Messaggio) che ti permette di aggiungere un messaggio alla grafica dei tifosi, e Volume, che controlla il livello del sonoro.
Volume - controlla il livello dei vari sonori della partita, come il rumore del pubblico.

Sneaker (Scarpetta)
con una durata di sospensione mai vista, la scarpetta gigante si aggira nel cielo alla ricerca dei rivali di divisione e li manda in orbita permanente.

Regole della Scarpetta
Velocità - controlla la velocità del movimento della Scarpetta sullo schermo.
Volume - controlla il livello del sonoro.

Floating (Fluttuante)
il simbolo della Squadra di casa fluttua sullo schermo in cerca di una partita.

Regole del Fluttuante
Velocità - controlla la velocità del movimento della Squadra di Casa sullo schermo.
Dimensione - controlla le dimensioni del simbolo della Squadra di Casa: piccolo, medio e grande.
Quantità - controlla il numero dei simboli della Squadra di Casa da 1 a 10.

Sweeper (Spazzino)
gli inservienti dell'Arena spazzano il parquet scoprendo il simbolo della tua squadra preferita ed altri oggetti della pallacanestro.

Regole Spazzino
Velocità - controlla la velocità a cui gli inservienti puliscono il campo.

Time Out
un orologio in tempo reale indica l'orario in formato analogico o digitale.

Regole del Time Out
Velocità - controlla la velocità dell'orologio sullo schermo.
Tipo - controlla il tipo di orologio visualizzato. Le opzioni sono: analogico, digitale, e a caso.
Volume - controlla il livello del ticchettio e del carillon dell'orologio.

Starburst (Fuochi di Stelle)
il simbolo della Squadra di Casa si sposta sullo schermo rimbalzando sui bordi. Quando tocca un lato, esplodono fuochi d'artificio.

Regole dei Fuochi di Stelle
Velocità - controlla la velocità di movimento del simbolo della Squadra di Casa sullo schermo.
Quantità - controlla il numero dei simboli, da 1 a 10.
Volume - controlla il livello del sonoro.

Scoreboard (Tabellone Punteggio)
un tabellone elettronico di partita simulata fluttua sullo schermo.

Regole del Tabellone
Velocità - controlla la velocità di movimento del tabellone sullo schermo.
Messaggio - digita un messaggio da far apparire sul tabellone.

Slam Dunk (Schiacciate)
I simboli della squadra sciorinano la loro destrezza eseguendo una serie di schiacciate impossibili. Qui puoi far gareggiare due squadre, oppure digitare due nomi di giocatori.

Regole delle Schiacciate
Nomi dei Giocatori - puoi inserire i nomi dei giocatori.
Volume - controlla il livello del sonoro della schiacciata.

3-Point Contest (Gara ai 3 Punti)
qui puoi far gareggiare le squadre, oppure inserire i nomi dei giocatori. Venticinque tiri in 60 secondi!

Regole dei 3 Punti
Nomi dei Giocatori - puoi inserire i nomi dei giocatori.
Volume - controlla il livello del sonoro del ticchettio e del carillon dell'orologio.

Requisiti del Sistema
per l'uso ottimale di Lights Out Sports Fans, consigliamo:

- Microsoft Windows Versione 3.1 o maggiore
- Personal Computer con 80386 o maggiore
- VGA o adattatore video grafica compatibile e monitor
- CD ROM drive e disco rigido
- Mouse Microsoft o dispositivo di puntamento compatibile
- 2 MB di memoria di applicazione

File Windows Modificati Durante l'Installazione
Durante l'installazione di Lights Out, vengono modificati due file di sistema: WIN.INI e CONTROL.INI. Questi file si trovano nella Directory Windows. I file vengono ripristinati allo stato originale se si esegue il programma De-install (Disinstallazione) di Lights Out (vedi più avanti).

Programma De-install
Semplifica la rimozione di Lights Out dal tuo PC. Eseguendo questo programma, tutti i file di Lights Out Sports Fans (di tutte le versioni) e le directory vengono automaticamente eliminati. L'unica interazione manuale richiesta è quella di eliminare il Program Group di Lights Out Sports Fans e il file LOSFPURG.EXE dalla Directory Windows. Per eseguire il programma di disinstallazione, vai al Program Group di Lights Out Sports Fans e fai un doppio clic sull'icona De-install. Apparirà un messaggio di verifica dove farai clic sul bottone YES (SI).

Parola d'Ordine di Protezione
Chiudendo con un clic il riquadro Parola d'Ordine di Protezione, disattivi la protezione ma non elimini la parola d'ordine. Se riattivi la protezione più tardi, la parola d'ordine ridiventa attiva. Se te la sei dimenticata, esegui il programma De-install e poi reinstalla Lights Out.

Assistenza Clienti
Se hai dei problemi nell'installare Lights Out o hai delle domande da fare, chiama il nostro servizio di assistenza clienti tra le 9:00 e le 16:00 Ora Orientale, da Lunedì al Venerdì, al numero (313) 769-1675.

Copyright ©1995 della Quadrangle Software
5200 Venture Drive #200, Ann Arbor, MI 48108
313-769-1675
fax: 313-769-1695

Tutti i diritti riservati. Stampato negli USA. Nessuna parte della presente documentazione può essere copiata, fotografata, riprodotta, tradotta, microfilmata, o comunque duplicata con qualunque mezzo senza previa autorizzazione scritta della Quadrangle Software. L'utilizzo del software Lights Out Sports Fans NBA Screen Saver e della documentazione relativa è soggetto al Contratto di Licenza allegato alla confezione. Lights Out e Lights Out Sports Fans sono marchi commerciali della Quadrangle Software.

La NBA e le identificazioni delle singole squadre associate alla NBA utilizzate in questo prodotto sono marchi commerciali, disegni brevettati e altre forme di proprietà intellettuale della NBA Properties, Inc. e delle rispettive Squadre associate e non possono essere utilizzati senza previa autorizzazione scritta della NBA Properties, Inc. ©1995 della NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati.

Windows è un marchio depositato della Microsoft Corporation.

Lights Out Sports Fans™ NBA Screen Saver, installation och bruksanvisning

Installationsprogrammet

Snabbstart (för kunniga användare av Windows)

1. Starta Windows
2. Stick in disketten med Lights Out_ i diskettenhet A eller B.
3. Gå till arkivmenyn, välj Kör och skriv in A:setup (Eller b:setup om du använder B-enheten).
4. Installationsprogrammet startar. Skriv in registreringsinformationen.
5. Efter fullbordad installation visas en dialogruta kallad "Setup Successful". Klicka på knappen "Restart Windows".
6. Fyll i och skicka in ditt registreringskort.
7. När Windows startats om, gå till studion för Lights Out genom att klicka på ikonen för Lights Out i skärmbildens underkant.

Installation

(för nybörjare i Windows)

1. Gör en säkerhetskopia av din diskett med Lights Out NBA Screen Saver. Se efter i datorns handbok hur du gör en säkerhetskopia.
2. Fyll i och skicka in ditt registreringskort. Endast registrerade användare får del av våra fullständiga stödtjänster, tidiga meddelanden om nya tillgängliga funktioner och specialkampanjer.
3. Starta Windows. Programhanteraren visas.
4. Stick in disketten med Lights Out NBA Screen Saver i diskettenhet A eller B.
5. Välj KÖR på arkivmenyn som finns längst upp till vänster på programhanterarens fönster. En dialogruta visas. Den har ett utrymme där du kan skriva in namnet på installationsprogrammet. Den blinkande markören anger var inskrivandet börjar.
6. Skriv in A:setup (eller b:setup om du stoppade in disketten i B-enheten) och tryck på returtangenten eller klicka på "OK" med musen.
8. När programmet fullbordats visas en dialogruta med namnet "Setup Successful". Klicka på "Restart Windows". Ta ut disketten med Lights Out NBA Screen Saver från diskettenheten och förvara den på en säker plats.

Komma igång - anpassa NBA Screen Saver till ditt favoritlag och förhandsgranska spelmönstren.

Studion

När Windows startats om ska du dubbelklicka på ikonen för Lights Out i skärmbildens nederkant.

Studion i Lights Out kallas upp. Lägg märke till att den vänstra delen av studion innehåller fem knappar med ikoner som motsvarar de fem olika tillämpningarna av skärmsläckaren. Endast de tillämpningar som du installerat är aktiva. I den högra delen av studion finns åtta olika styrorgan.

1. **Lights Out** - när styrknappen är till höger på glidskenan är skärmsläckaren aktiverad. När styrknappen är till höger är skärmsläckaren inte aktiverad.
2. **Sound** - med denna kontroll kan du tysta ljudet för samtliga spelmönster som har en ljuddel. Tysta ljudet medan rutan "New Password" och sedan en gång till i rutan "Retype Password". Tysta ljudet medan Lights Out NBA Screen Saver är aktiverad genom att dra styrknappen till läget "Mute".
3. **Home Team Advantage** - om styrknappen för denna funktion är i läget "On" vinner hemmalaget varenda gång - garanterat!
4. **Home Team Rotation** - med denna funktion påslagen bläddrar skärmsläckaren slumpmässigt mellan alla lagens logotyper för de olika spelmönstren (Floating, Sweeper, Starburst och Fans-Card Section). Aktivera denna funktion genom att dra styrknappen till läger "On". Det spelmönster du valt börjar med hemmalagets logotyp och väljer sedan slumpmässigt de andra i efterföljande cykler av spelmönster.
5. **Game Plan Rotation** - Ger dig möjlighet att köra samtliga spelmönster i löpande men slumpmässig ordning. Du styr hur länge varje spelmönster körs genom att dra styrknappen från vänster till höger. Detta anger hur många minuter (1 - 10) som ett spelmönster körs innan nästa slumpmässigt väljs. Du kan förbigå inkluderingen av valfria individuella spelmönster genom att klicka på "Off" i rutan "Include in Rotation" som finns i Regelboken, som vi visar lite senare.
6. **Minutes to Game Time** - här skriver du in det antal minuter och sekunder som ska gå innan Lights Out aktiveras på grund av att datorn varit overksam (inga tangentnedtryckningar eller musrörelser).
7. **Password Protection** - denna funktion förhindrar obehörigt användande av din dator om den lämnas utan uppsikt. Aktivera denna funktion genom att klicka i kryssrutan kallad "Password Protected" och sedan klicka på knappen "Set Password". Dialogrutan "Change Password" visas. Ett lösenord kan innehålla upp till 20 valfria tecken. Om du anger ett lösenord för första gången skriver du först in det i rutan "New Password" och sedan en gång till i rutan "Retype Password".

   Om du ändrar på ett befintligt lösenord skriver du in det gamla lösenordet i rutan "Old Password". Skriv sedan in det nya i rutan "New Password" och sedan en gång till i rutan "Retype Password". Klicka sedan på "OK". Du kommer tillbaka till Studion.

   Stäng av lösenordsfunktionen genom att klicka i rutan "Password Protected" för att ta bort markeringen i denna.
8. **Pool Table** - med denna funktion kan du definiera platser på din bildskärm som aktiverar eller slår av Lights Out NBA Screen Saver genom att dra bollarna 8 eller 9 i en ficka på biljardbordet. Varje ficka representerar en position på din dators bildskärm - de fyra hörnen, centrum överkant och centrum nederkant. Dra boll 9 (gul med vit rand) till den ficka som bestämmer den bildskärmsposition som omedelbart aktiverar skärmsläckaren (när musmarkören flyttas till den positionen på bildskärmen). Dra på samma sätt den svarta bollen (8) till den ficka som anger den position på skärmbilden där du vill kunna slå av skärmsläckaren (när musmarkören flyttas till den positionen på bildskärmen). Dubbelklicka i det övre vänstra hörnet av fönstret för att gå tillbaka till Studion.

Konfigurationspanelen

När du ställt in önskade alternativ i Studion klickar du på NBA-ikonen (en av de fem knapparna på studions vänstra sida). Det är här du väljer lag och spelmönster samt aktiverar skrivbordets tapet. Denna dialogruta innehåller alternativ för spelmönster, officiella logotyper för NBA-lagen och slutligen ett område för alternativ.

Game Plans

Skärmsläckaren NBA Screen Saver har 10 spelmönster. Ett spelmönster är vad som utspelas på din bildskärm när Lights Out är aktiv. Av de 10 spelmönstren kräver 4 att du anger hemmalag och bortalag. Dessa är Game Time, Scoreboard, Slam Dunk Contest samt Three-point Contest. De resterande sex spelmönstren kräver bara att du anger hemmalag.

Rules - när du väljer ett spelmönster visas rutan "Rules" längst ner till höger på konfigurationspanelen. I den visas de alternativ som gäller för varje spelmönster. Det finns fyra typer av kontroller men alla används inte av alla spelmönster.

Glidskenor

Dra styrknappen till vänster eller höger. När du gör detta visas ändras inställningen vilket visas under glidskenan.

Radioknappar

Om du klickar inne i en tom knapp visas en liten svart cirkel vilket betyder att alternativet är aktiverat. Klicka en gång till för att stänga av alternativet.

Meddelanderutor

Skriv valfritt meddelande upp till 25 tecken långt i en meddelanderuta.

Kryssrutor

Om du klickar inne i en tom kryssruta visas ett "X" vilket anger att alternativet är aktivt. Klicka en gång till för att stänga av alternativet.

Home Team - Välj hemmalag genom att placera markören på logotypen för önskat lag och dra sedan logotypen (genom att hålla musknappen nedtryckt) till rutan "Home Team". Släpp sedan musknappen.

Visiting Team - Dra logotypen för ett annat lag till rutan "Visiting Team".

Klicka på knappen "Practice" om du vill förgranska ett spelmönster. Lägg märke till att knappen byter funktion till "Stop" medan förgranskningen pågår. Klicka på "Stop" när du önskar gå tillbaka till Konfigurationspanelen.. Klicka på "OK" om du vill spara på nuvarande inställningar för skärmsläckaren eller klicka på "Cancel" om du vill återställa den till föregående inställning.

Obs - knappen "Practice" används endast till att förgranska ett spelmönster. I detta läge visas fortfarande regelrutan i skärmbildens nedre högra hörn. När skärmsläckaren är aktiv i vanligt läge visas inte regelrutan.

JWallpaper

Tapeter med logotyper för lagen gör att du kan visa lagens logotyper som skrivbordsbakgrund på din bildskärm antingen som en stor centrerad logotyp eller som en serie logotypplattor. Du har även möjlighet att visa en tapet med logotyperna för samtliga lag i en hel division (Atlantic, Central, Midwest eller Pacific). Aktivera Wallpaper genom att klicka på knappen "Wallpaper" i konfigurationspanelen. Dialogrutan för tapeterna visas med fyra delar.

Team Selection - flytta markören eller använd bläddерkanten för att hitta ett lag. Markera laget genom att klicka på lagnamnet. En förgranskning av den bilden visas till vänster om rullgardinsmenyn. Om du väljer att visa divisionslogotyper klickar du på ett lag i den division du vill visa och klickar sedan på knappen "Division".

Layout - klicka på radioknappen "Center" för att visa en stor centrerad logotyp på skrivbordet. Om du istället vill visa en serie små logotyper klickar du på "Tile". Visa samtliga logotyper i en division genom att klicka på "Division".

Options - om du vill att tapetens logotyp(er) ska ha samma attribut för bakgrundsfärg som ditt vanliga Windows skrivbord klickar du i tillämpliga rutor bredvid "Use Desktop Color" och "Use Desktop Pattern". Om du vill att tapetens logotyp(er) ska visas mot en svart bakgrund lämnar du rutorna tomma.

Deaktivera Wallpaper genom att klicka i rutan "No Wallpaper".

Alternativen

Samtliga 10 spelmönster har ett gemensamt alternativ "Include in Rotation" som om det aktiveras med ett klick i rutan för detta inkluderar detta specifika spelmönster bland dem som används i funktionen "Game Plan Rotation" beskriven i avsnittet om Studion.

Game Time

en simulerad NBA-match baserad på riktig NBA-statistik. Kom ihåg att välja två lag.

Alternativ i Game Time

Quarter to Start - styr när den simulerade basketmatchen startar. Inställningen är mellan 1 och 4. Om du specificerar annan period än "1" kommer skärmsläckaren att omedelbart spela föregående period(er) och sedan fortsätta "live" på skärmen.

Volume - styr ljudvolymen på de olika matchljud som ingår, exempelvis publikovåsen.

Fans

supportrarna underhåller sig själva med variationer på "Vågen" eller med en färgstark och nyskapande kortsektion.

Alternativ i Fans

Select Wave eller Card Section - om du väljer "Wave" visas två glidskenor, "Wave Speed" och "Sound Volume".

Om du väljer "Card Section" visas två andra kontroller, "Message" som låter dig lägga till ett meddelande i den grafik som supportrarna visar upp och "Volume" som styr ljudnivån.

Sneaker

med en flygtid vars like du aldrig sett jagar den enorma sneakern genom skyarna efter rivaler i divisionen och skickar upp dem i permanent omloppsbana.

Alternativ i Sneaker

Speed - styr hur snabbt Sneaker rör sig över bildskärmen.

Volume - styr ljudnivån.

Floating

hemmalagets logotyp flyter runt på bildskärmen på jakt efter en match.

Alternativ i Floating

Speed - styr hur snabbt logotypen för hemmalaget rör sig över bildskärmen.

Size - bestämmer storleken på logotypen för hemmalaget, small, medium eller large.

How Many - avgör antal logotyper för hemmalaget mellan 1 och 10.

Sweeper

Personalen i hallen sopar golvet och tar fram logotypen för ditt favoritlag och andra basketrelaterade objekt.

Alternativ i Sweeper

Speed - styr hur snabbt städaren rengör golvet.

Time Out

en realtidsklocka visar tiden i antingen analogt eller digitalt format.

Alternativ i Time Out

Speed - styr hur snabbt klockan rör sig över bildskärmen.

What Type - avgör vilken typ av klocka som visas. Alternativen är

"Analog", "Digital" eller "Random" (slumpmässigt).
Volume - bestämmer ljudnivån för klockans tickande och slag.

Starburst

hemmalagets logotyp rör sig över skärmen och studsar mot kanterna. När den berör en sida utlöses en explosion av fyrverkerier.

Alternativ i Starburst

Speed - styr hur snabbt hemmalagets logotyp rör sig över skärmen.
How Many - anger antalet logotyper, mellan 1 och 10.
Volume - bestämmer ljudnivån.

Scoreboard

en komplett elektronisk poängtavla för en simulerad match flyter runt på skärmen.

Alternativ i Scoreboard

Speed - styr hur snabbt poängtavlan rör sig över skärmen.
Message - skriv in ett meddelande som sedan visas på poängtavlan.

Slam Dunk

Lagens logotyper visar sin rörlighet när det utför en samling häpnadsväckande dunkar. Du kan låta två lag tävla eller skriva in två spelarnamn.

Alternativ i Slam Dunk

Player Names - du kan skriva in spelarnamn.
Volume - bestämmer ljudnivån för dunkandet.

3-Point Contest

du kan låta lagen tävla eller skriva in spelarnamn. 25 skott på 60 sekunder...

Alternativ i 3-Point

Player Names - du kan skriva in spelarnamn.
Volume - bestämmer ljudnivån för klockans tickande och slag.

Systemkrav

för att du ska kunna dra full nytta av Lights Out Sports Fans rekommenderar vi:

- Microsoft Windows version 3.1 eller högre
- IBM-kompatibel PC med 80386 eller högre processor
- Grafikadapter och bildskärm kompatibel med VGA
- Microsoft mus eller kompatibelt pekdon
- 2 Mb tillämpningsminne

Windows-filer som modifieras vid installation

Vid installerandet av Lights Out modifieras två systemfiler. Dessa är WIN.INI och CONTROL.INI och finns i Windows-katalogen. Dessa filer återställs till sitt ursprungliga skick om programmet Lights Out De-install (se nedan) körs.

Programmet De-install

Detta förenklar borttagandet av Lights Out från din PC. Om De-install körs raderas samtliga filer och skapade kataloger (för samtliga versioner) som har att göra med Lights Out Sports Fans automatiskt. Det enda manuella moment som krävs är att ta bort programgruppen Lights Out Sports Fans och filen LOSFPURG.EXE från Windows-katalogen. Kör De-install genom att gå till programgruppen Lights Out Sports Fans och dubbelklicka på ikonen "Lights Out De-install". Du ombeds bekräfta att du vill rensa ut programmet. Klicka på knappen "YES".

Lösenord

Om du avmarkerar rutan för lösenordsskydd (Password Protection) tas lösenordsskyddet bort men detta raderar inte själva lösenordet. Om du i ett senare skede aktiverar lösenordsskyddet igen gäller samma lösenord som tidigare. Om du glömt bort detta kör du De-install och installerar Lights Out på nytt.

Kundtjänst

Om du har problem med installerandet av Lights Out eller har några frågor kan du ringa vår kundtjänst mellan 0900 och 16 00 måndag till fredag ostkusttid på numret USA (313) 769 16 75.

Copyright ©1995 Quadrangle Software
5200 Venture Drive #200 Ann Arbor MI 48108
313-769-1675
fax: 313-769-1695

Samtliga rättigheter förbehålles. Tryckt i USA. Ingen del av denna dokumentation får kopieras, fotograferas, reproduceras, översättas, mikrofilmas eller på annat sätt mångfaldigas eller dupliceras på något slags media utan skriftligt tillstånd av Quadrangle Software. Användningen av programvaran och dokumentationen för Lights Out Sports Fans NBA Screen Saver är underställd det licensavtal som ingår i paketet. Lights Out och Lights Out Sports Fans är varumärken tillhörande Quadrangle Software.

NBA och individuella identifieringar av NBA-lag som används i eller på denna produkt är varumärken, design med copyrightskydd och andra former av intellektuell egendom tillhörande NBA Properties Inc. och respektive lag och kan inte användas utan föregående skriftligt tillstånd av NBA Properties Inc. Samtliga rättigheter förbehålles.

Windows är ett registrerat varumärke för Microsoft Corporation.

Lights Out Sports Fans™ NBA Screen Saver Installatie en Gebruikers Gids

Snel starten

(voor ervaren Windows gebruikers)

1. Start Windows op.
2. Stop de Lights OutTM diskette in drive A of B.
3. Selecteer Starten in het Bestandsmenu en typ A:SETUP (of B:SETUP wanneer je de B drive gebruikt).
4. Het installatie programma begint. Voer de registratie informatie in.
5. Wanneer je hier mee klaar bent, verschijnt een Setup Successful dialoogkadertje. Klik op de Restart Windows knop.
6. Vul je registratiekaart in en doe deze op de bus.
7. Nadat Windows opnieuw is opgestart, ga je naar de Lights Out Besturings studio door op het Lights Out ikoontje onderaan op je scherm te klikken.

Installatie

(voor Windows gebruikers die nog niet zo veel ervaring hebben)

1. Maak een backup van je Lights Out NBA Screen Saver diskette. In de handleiding van je PC kun je lezen hoe je een backup maakt.
2. Vul je registratie kaart in en stuur deze op. Alleen geregistreerde gebruikers krijgen van ons volledige ondersteuning, worden snel op de hoogte gebracht wanneer er aanvullingen worden uitgebracht en kunnen meedoen aan speciale promotie acties.
3. Start Windows op. Het Programmabeheer verschijnt.
4. Stop de Lights Out NBA Screen Saver diskette in de A of B drive.
5. Selecteer STARTEN in het Bestanden Menu links bovenaan in het Programmabeheer venster. Een Dialoog kader verschijnt. Hier kun je de naam van het installatie programma invoeren. De oplichtende cursor geeft aan waar je begint met het invoeren van de naam.
6. Typ A:SETUP (of B:SETUP wanneer je de diskette in de B drive hebt gestopt) en druk op de Enter toets of klik op OK met je muis.
7. Het installatie programma begint. Het programma stelt je een paar vragen die jij moet beantwoorden. Volg de instructies voor het typen van een antwoord of het selecteren uit een keuzelijst.
8. Wanneer de installatie is gelukt verschijnt er een Setup Successful dialoog kadertje. Klik op de Restart Windows knop. Haal de Lights Out NBA Screen Saver diskette uit de drive en bewaar deze op een veilige plek.

Beginnen- het aanpassen van de NBA Screen Saver voor jouw favoriete team en het van tevoren bekijken van de Spel Plannen.

De Besturings studio

Nadat Windows opnieuw is opgestart, klik je twee keer op het Lights Out ikoontje onderaan op je scherm.

De Lights Out Besturings Studio verschijnt. Het is belangrijk om te weten dat de linkerkant van de Besturings Studio vijf knoppen bevat met ikoontjes die overeenkomen met de vijf verschillende Lights Out Screen Saver toepassingen. Alleen de screen saver toepassingen die jij hebt geïnstalleerd zijn actief. Wanneer je naar de rechterkant van de Besturings Studio kijkt, zie je acht besturingsmogelijkheden.

1. **Lights Out**- wanneer deze helemaal rechts staat dan is de screen saver actief. Wanneer het helemaal links staat dan is de screen saver niet actief.

2. **Sound** (Geluid)- Hiermee kun je het geluid uitzetten voor alle Spel Plannen die een geluidscomponent hebben. Om het geluid te laten verstommen terwijl de Lights Out NBA Screen Saver actief is, sleep je de besturings meter naar Mute.

3. **Home Team Advantage** (Voordeel Thuisspelend Team) - Wanneer deze in de "On" positie staat, wint het thuisspelende team gegarandeerd.

4. **Home Team Rotation** (Rotatie Thuisspelend Team) - zorgt er voor dat de screen saver willekeurig de verschillende team logo´s voor de Floating, Sweeper, Starburst en Fans - Card Section Spel Plannen laat zien. Voor het activeren hiervan zet je de besturingsmeter in de "On" positie. Het Spel Plan dat jij hebt geselecteerd, zal beginnen met het logo van het thuisspelende team en daarna willekeurig andere logo´s in opeenvolgende Spel plannen selecteren.

5. **Game Plan Rotation** (Rotatie Spel Plan) - biedt je de mogelijkheid om alle Spel plannen te laten draaien in willekeurige volgorde. Jij bepaalt hoe lang elk Wedstrijd plan loopt door de besturingsmeter van links naar rechts te slepen. Hiermee kun je aangeven hoeveel minuten (1 - 10) een Spel plan zal blijven lopen voordat er een willekeurig ander spel plan zal worden geselecteerd. Je kunt de Game Plan Rotation uitschakelen voor individuele Spel plannen door Include in het Rotatie kadertje op off te zetten. Dit kadertje vind je in het Spel Plan Regels gebied, zoals hieronder zal worden getoond.
6. **Minutes to Game Time** (Minuten voor Spel Tijd) - hier voer je het aantal minuten en seconden in om aan te geven wanneer Lights Out geactiveerd moet worden. Lights Out zal worden geactiveerd wanneer je niets met je computer hebt gedaan (toetsen zijn niet aangeslagen en er zijn geen muisbewegingen geweest) na de tijd die je hebt aangegeven.

7. **Password Protection** (Wachtwoord Bescherming)- hiermee kun je voorkomen dat anderen jouw computer gebruiken wanneer je er niet bij bent. Voor het activeren van deze mogelijkheid klik je op het Password Protected hokje en daarna klik je op de Set Password knop. Het Change Password dialoogkadertje verschijnt. Het wachtwoord kan uit maximaal 20 tekens bestaan. Wanneer je voor de eerste keer een wachtwoord invoert, typ je je wachtwoord in het New Password kadertje en doe je dit opnieuw in het Retype Password kadertje.

   Als je een bestaand wachtwoord wilt veranderen, typ je het "oude" wachtwoord in het Old Password kadertje. Typ het "nieuwe" wachtwoord in het New Password kadertje en doe dit opnieuw in het Retype Password kadertje. Dan klik je op de OK knop. Je zult terugkeren naar de Besturings Studio.

   Wanneer je de wachtwoord bescherming uit wilt zetten, klik je op het Password Protected kadertje om deze leeg te maken.

8. **Pool Tafel** - Je kunt plaatsen op je scherm definiëren om de Lights Out NBA Screen Saver te activeren of te de-activeren door de 8 en 9 ballen in een zak op de pool tafel te slepen. Elke zak staat voor een positie op je PC scherm: de vier hoeken, midden bovenaan en midden onderaan. Sleep de 9-bal (geel met een witte streep) in de zak die staat voor de positie op je scherm waarmee je de Screen Saver onmiddellijk kunt activeren (door de muispijl naar die positie op je scherm te brengen). Op dezelfde manier sleep je de 8-bal (helemaal zwart) naar de zak die staat voor de positie op je scherm waarmee je de Screen Saver uit kunt schakelen (door de muispijl naar die positie op je scherm te brengen). Klik dubbel in de linker bovenhoek van het Venster om terug te keren naar de Besturings Studio.

Het Configuratie Scherm

Wanneer je klaar bent met het instellen van de opties voor de Besturings Studio klik je op het NBA Ikoontje (één van de vijf

knoppen aan de linkerkant van de Besturings Studio). Hier kies je een team en een Spel plan en je activeert het Bureaublad Behang. Dit Dialoog kadertje bevat Spel Plan opties, officiële logo´s van de NBA teams, en tenslotte een gebied voor de Spel Plan Regels.

Game Plans (Spel Plannen)

de NBA Screen Saver kent tien Spel Plannen. Een Spel Plan is datgene wat op je scherm verschijnt wanneer Lights Out actief is. Van de tien Spel Plannen zijn er vier waarvoor je een Thuisspelend Team en een Bezoekend Team moet uitkiezen - Game Time, Scoreboard, Slam Dunk Contest en Three-Point Contest. In de andere zes Spel Plannen zal alleen het kadertje van het Thuisspelende Team verschijnen.

Rules (Regels) - wanneer je een Spel plan selecteert, verandert het Regels kadertje rechts onderaan op het Configuratie Scherm om aan te geven welke regels gelden voor dat Spel Plan. Er zijn vier besturingstypes, niet alle vier worden gebruikt in elk Spel Plan.

Slide Bars (Schuifbalken)

Sleep gewoon de Schuifbalk naar links of naar rechts. Terwijl je dit doet, verandert de besturing zoals je kunt zien onder de Schuifbalk.

Radio Knoppen

Klik binnenin een lege knop en er zal een klein zwart cirkeltje verschijnen. Dit betekent dat de optie actief is. Klik opnieuw om de optie weer uit te zetten.

Boodschapen kadertjes

Typ wat je maar wilt in het Boodschappen kadertje. Je mag maximaal 25 tekens invoeren.

Aankruis kadertjes

Klik binnenin een leeg kadertje en er zal een 'X' verschijnen om aan te geven dat de optie actief is. Klik opnieuw om de optie weer uit te zetten.

Home Team (Thuisspelende Team) - Voor het selecteren van het Thuisspelende team plaats je gewoon de muis op het logo van het team dat je wilt en dan sleep je het logo (door het indrukken van de muisknop) in het kadertje van het Home Team. Dan laat je de muisknop weer los.

Visiting Team (Bezoekende Team) - Sleep het logo van een ander team in het Visiting Team kadertje.

Klik op de Practice (Oefen) knop wanneer je een Spel Plan van tevoren wilt bekijken. Practice verandert in Stop wanneer je het spel plan aan het bekijken bent. Klik op Stop wanneer je terug wilt gaan naar het configuratie scherm. Klik op de OK knop om de huidige screen saver instellingen te bewaren, of klik op Cancel (Opheffen) voor het herstellen van eerdere instellingen.

Let op - de Practice knop wordt alleen gebruikt om van tevoren een spel plan te bekijken. In de Practice Instelling blijft het Regels kadertje rechts onderaan op het scherm staan. Wanneer de screen saver wordt geactiveerd in de normale instelling dan zie je het Regels kadertje niet.

Wallpaper (Behang)

Team Logo Behang biedt je de mogelijheid om team logo´s als achtergrond op je computerscherm te krijgen, één groot logo in het midden of kleinere overlappende logo´s. Je hebt ook de mogelijkheid om alle logo´s van een bepaalde divisie (Atlantic, Central, Midwest of Pacific) op je scherm te krijgen. Voor het activeren van het Behang klik je op de Wallpaper knop in het Configuratie Scherm. Het Wallpaper dialoog kadertje, met vier secties, verschijnt.

Team Selectie - verplaats de cursor of gebruik de scroll balk om een team te vinden. Selecteer het team door op de team naam te klikken. Links van het pull-down menu krijg je te zien hoe het eruit gaat zien. Wanneer je divisie logo´s op je scherm wilt hebben, klik je op een team in de divisie die je wilt kiezen en daarna klik je op de Divisie knop.

Layout - klik op de Center radio knop om een groot logo in het midden van je bureaublad te krijgen. Klik op Tile (Trapsgewijs) wanneer je een serie kleine logo´s wilt zien. Wanneer je de logo´s van een volledige divisie wilt zien, klik je op de Divisie knop.

Opties - wanneer je wilt dat de Behang logo´s dezelfde achtergrond kleuren krijgen als je huidige Windows bureaublad klik je op de juiste kadertjes naast Use Desktop Color en Use Desktop pattern. Wanneer je wilt dat de Behang logo´s verschijnen op een zwarte achtergrond dan laat je de kadertjes leeg.

Wanneer je Behang uit wilt schakelen, klik je op het No Wallpaper kadertje.

De Regels

Alle tien Spel plannen hebben een gemeenschappelijke optie, Include in Rotation (Opnemen in Rotatie). Wanneer je deze optie hebt geselecteerd door op het kadertje te klikken dan wordt dat Spel Plan toegevoegd aan die Spel Plannen die gebruikt zullen worden in de Spel Plan Rotatie die wordt beschreven in het Besturings Studio gedeelte.

Game Time (Wedstrijd Tijd)

een gesimuleerde NBA wedstrijd gebaseerd op echte NBA statistieken. Onthoud dat je 2 teams moet selecteren.

Game Time Regels

Quarter to Start (Kwart om te starten)- regelt wanneer de gesimuleerde basketball wedstrijd zal beginnen. Je kunt kiezen uit 1 - 4. Wanneer je voor een ander kwart dan '1' kiest, zal de screen saver het/de eerdere kwart(en) direct spelen en 'live' op het scherm verder gaan.

Volume - bepaalt het niveau van de verschillende wedstrijd geluiden zoals bijvoorbeeld het lawaai van het publiek.

Fans

de fans vermaken zichzelf met variaties van de 'Wave' of met een kleurrijke en creatieve 'Card Section'.

Fans Regels

Selecteer Wave of Kaart Sectie - wanneer je Wave kiest moet je de snelheid van de wave aangeven en het geluidsvolume.

Wanneer je 'Card Section' kiest, verschijnt er op je scherm: Message (Bericht) waarmee je een bericht kunt toevoegen aan de graphics die de fans tonen en Volume waarmee je het geluidsniveau bepaalt.

Volume - bepaalt het niveau van de verschillende wedstrijd geluiden zoals het lawaai van het publiek.

Sneaker

zoiets heb je nog nooit in de lucht zien hangen. De gigantische gymschoen vliegt door de lucht op zoek naar rivalen in de divisie en stuurt ze in een permanente baan om de aarde.

Sneaker Regels

Speed (Snelheid) - hiermee bepaal je hoe snel de Sneaker over het scherm beweegt.

Volume - bepaalt het geluidsniveau.

Floating

het logo van het thuisspelende team drijft over je scherm op zoek naar een wedstrijd.

Floating Regels

Speed (Snelheid) - hiermee bepaal je hoe snel het logo van het thuisspelende team over het scherm beweegt.

Size (Grootte) - bepaalt de grootte van het logo van het thuisspelende team: small, medium of large.

How many (Hoeveel) - bepaalt het aantal logo´s van het thuisspelende team: - 10.

Sweeper

het Arena personeel veegt het speelveld en hierdoor komen je favoriete team logo en andere basketball objecten tevoorschijn.

Sweeper Regels

Speed (Snelheid) - bepaalt hoe snel de veger het veld schoonveegt.

Time Out

een real-time klok laat analoog of digitaal zien hoe laat het is.

Time Out Regels

Speed (Snelheid) - bepaalt hoe snel de klok over het scherm beweegt.

What Type - bepaalt wat voor soort klok er wordt getoond. De opties zijn: analoog, digitaal of willekeurig (random).

Volume - bepaalt het geluidsniveau van het tikken en het slaan van de klok.

Starburst

het logo van het thuisspelende team beweegt over je scherm en stuitert terug van de randen. Wanneer het één van de kanten raakt, veroorzaakt dit een vuurwerk explosie.

Starburst Regels

Speed (Snelheid) - hiermee bepaal je hoe snel het logo van het thuisspelende team over het scherm beweegt.

How many (Hoeveel) - bepaalt het aantal logo´s van het thuisspelende team: 1 10.

Volume - bepaalt het geluidsniveau.

Scoreboard

een elektronisch scorebord met alle functies drijft over je scherm.

Scoreboard Regels

Speed (Snelheid) - bepaalt hoe snel het scorebord over het scherm beweegt.

Message (Boodschap) - voer een boodschap in die je op het scorebord wilt zien.

Slam Dunk

Team logo´s laten zien hoe behendig ze zijn door het uitvoeren van een heel stel ongelooflijke dunks. Je kunt twee teams tegen elkaar laten spelen of de namen invoeren van twee spelers.

Slam Dunk Regels

Player Names (Spelersnamen) - je kunt spelersnamen invoeren.

Volume - bepaalt het geluidsniveau van de dunk acties.

3-Point Contest

je kunt teams tegen elkaar laten spelen of namen van spelers invoeren. Vijf en twintig schoten in 60 seconden!

3-Point Regels

Player Names (Spelersnamen) - je kunt de namen van spelers invoeren.

Volume - bepaalt het geluidsniveau van het tikken en het slaan van de klok.

Systeem Vereisten

Wanneer je alles uit Lights Out Sports Fan wilt halen, raden we aan:

- Microsoft Windows 3.1 of hoger
- PC 80386 of hoger
- VGA of compatibele video graphics adaptor en scherm
- CD ROM drive en harde schijf
- Microsoft Muis of compatibel aanwijs instrument
- 2MB applicatie geheugen

Windows Bestanden Verandert tijdens Installatie

Tijdens de installatie van Lights Out worden twee systeem bestanden aangepast: WIN.INI en CONTROL.INI. Deze bestanden bevinden zich in de Windows Directory. De bestanden worden weer net zo als ze eerst waren wanneer het Lights Out De-install programma wordt gedraaid.

De-install Programma

Vergemakkelijkt de verwijdering van Lights Out van je PC. Door het laten draaien van het de-install programma worden alle Lights Out Sports Fans bestanden (voor alle versies) en directories automatisch verwijderd. Het enige wat je hoeft te doen is het verwijderen van de Lights Out Sports Fans programma groep en het bestand LOSFPURG.EXE uit de Windows directory. Voor het laten draaien van het De-install programma ga je naar de Lights Out Sports Fans Programma Groep en klik je dubbel op het ikoontje Lights Out De-install. Je moet je keuze bevestigen. Klik op de YES knop.

Wachtwoord bescherming

Wanneer je het wachtwoord beschermings kadertje uit klikt, heb je de wachtwoord bescherming uit gezet maar je wachtwoord blijft wel bestaan. Wanneer je later de wachtwoord bescherming weer aanzet, geldt je oude wachtwoord. Wanneer je dat wachtwoord bent vergeten, moet je het De-install programma laten draaien en daarna Lights Out opnieuw installeren.

Klantenservice

Wanneer je problemen hebt met het installeren van Lights Out of bepaalde vragen hebt, kun je de klantenservice in de USA opbellen. Ze zijn bereikbaar tussen 9 - 16 uur (plaatselijke tijd), van maandag tot en met vrijdag. Het (Amerikaanse) telefoonnummer: (313) 769/1675

Lights Out Sports Fans™ NBA Screen Saverin asennus- ja käyttöohjeet

Pika-aloitus

(tottuneille Windows-käyttäjille)

1. Käynnistä Windows.

2. Pane "Lights Out™"-levyke levyasemaan A tai B.

3. Valitse tiedostovalikosta "RUN" ja näppäile A:SETUP (tai B:SETUP, jos käytät levyasemaa B).

4. Asennusohjelma alkaa. Merkitse rekisteröintitiedot.

5. Kun asennus on valmis, näkyviin ilmestyy "Setup Successful" Napauta "Restart Windows"-näppäintä.

6. Täytä rekisteröintikortti ja postita se.

7. Sen jälkeen kun Windows on käynnistetty uudelleen, hae "Lights Out"-ohjausstudio napauttamalla ruudun alaosassa olevaa "Lights Out"-kuvaketta.

Asennus

(kokemattomille Windows-käyttäjille)

1. Tee "Lights Out NBA Screen Saver"-levykkeestä varmuuskopio. Katso mikrosi käsikirjasta, kuinka se tehdään.

2. Täytä rekisteröintikortti ja postita se. Vain rekisteröidyt käyttäjät saavat täyden tukipalvelun sekä etukäteisilmoituksen saatavana olevista uutuuksista ja erikoistarjouksista

3. Käynnistä Windows. Näkyviin ilmestyy "Program Manager".

4. Pane "Lights Out NBA Screen Saver"-levyke levyasemaan A tai B.

5. Valitse "Program Manager"-ikkunan vasemmassa yläkulmassa olevasta tiedostovalikosta "RUN". Näkyviin ilmestyy "Dialog Box". Siinä on tila, johon voit merkitä asennusohjelman nimen. Vilkkuva kohdistin osoittaa, mistä kohtaa alat näppäillä.

6. Näppäile A:SETUP (tai B:SETUP, jos panit levykkeen levyasemaan B) ja paina "Enter"-näppäintä tai napauta OK hiirellä.

7. Asennusohjelma alkaa. Asennuksen aikana ohjelma kehottaa sinua vastaamaan muutamiin kysymyksiin. Seuraa ohjeita ja näppäile vastaus tai suorita valinta vaihtoehtojen luettelosta.

8. Kun asennus on valmis, näkyviin ilmestyy "Setup Successful". Napauta "Restart Windows"-näppäintä. Ota "Lights Out NBA Screen Saver"-levyke ulos levyasemasta ja säilytä se varmassa paikassa.

Aloitus - räätälöi NBA-ruudunsäästäjä suosikkijoukkuettasi varten ja katsele pelisuunnitelmia etukäteen.

Ohjausstudio

Kun olet käynnistänyt Windowsin uudelleen, näpäytä kahdesti ruudun alaosassa olevaa "Lights Out"-kuvaketta.

Näkyviin ilmestyy "Lights Out"-ohjausstudio. Pane merkille, että ohjausstudion vasen puoli käsittää viisi näppäintä, joiden kuvakkeet vastaavat viittä eri "Lights Out Screen Saver"-sovellusta. Vain asennetut joutonäyttösovellukset ovat toiminnassa. Kun katsot ohjausstudion oikeaa puolta, näet kahdeksan ohjainta.

1. **Lights Out** - kun ohjausjana on sijoitettu diasta oikealle, joutonäyttö on toiminnassa. Kun ohjausjana on sijoitettu vasemmalle, joutonäyttö ei toimi.

2. **Ääni** - tämän ohjausjanan avulla pystyt vaimentamaan äänen kaikkiin pelisuunnitelmiin, joissa on äänikomponentti. Kun haluat vaimentaa äänen samalla kun "Lights Out NBA Screen Saver" on toiminnassa, siirrä vain ohjausjana kohtaan "Mute".

3. **Kotijoukkueen etu** - kun ohjausjana on "On"-asennossa, kotijoukkueelle taataan voitto.

4. **Kotijoukkueen kierrätys** - tämän avulla ruudunsäästäjä voi käydä umpimähkään läpi kaikki joukkuelogot korttiosan pelisuunnitelmia varten: "Floating" (kelluminen), "Sweeper" (lakaisija), "Starburst" (tähtipurkaus) ja "Fans" (kannattajat). Kun haluat aktivoida tämän ominaisuuden, raahaa ohjausjana "On"-asentoon. Valitsemasi pelisuunnitelma alkaa "kotijoukkue"-logolla ja valitsee sitten umpimähkään muut logot myöhemmissä pelisuunnitelmajaksoissa.

5. **Pelisuunnitelman kierrätys** - antaa sinulle mahdollisuuden ajaa kaikki pelisuunnitelmat jatkuvassa, vaikkakin sattumanvaraisessa järjestyksessä. Sinä määräät, kuinka kauan kukin pelisuunnitelma pyörii raahaamalla ohjausjanaa vasemmalta oikealle. Tämä toimenpide säätää minuuttiluvun (1-10), jonka pelisuunnitelma pyörii, ennen kuin uusi pelisuunnitelma valitaan umpimähkään. Voit syrjäyttää pelisuunnitelman kierrätyksen yksittäisellä pelisuunnitelmalla napauttamalla pois "Include in Rotation"-lokeron, joka on pelisuunnitelman Ohjeet-alueella, kuten nähdään hieman myöhemmin.

6. **Minuutit peliaikaan** - merkitse tähän minuutti- ja sekuntiluku, josta "Lights Out" tietää, milloin aktivoitua. "Lights Out" aktivoituu, kun mikro on ollut joutilaana (näppäimiä ei ole näppäilty eikä hiirtä ole liikuteltu) merkitsemäsi ajan.

7. **Tunnussanasuojaus** - tämä estää tietokoneen asiattoman käytön, kun et ole paikalla. Kun haluat aktivoida tämän ominaisuuden, napauta "Password Protected"-varmistelokeroa ja napauta sitten "Set Password"-näppäintä. Näkyviin ilmestyy "Change Password Dialog Box". Tunnussana voi käsittää enintään 20 merkkiä. Jos määräät tunnussanan ensimmäistä kertaa, näppäile tunnussana "New Password"-lokeroon ja uudelleen "Retype Password"-lokeroon.

   Jos vaihdat entisen tunnussanan, näppäile vanha tunnussana "Old Password"-lokeroon. Näppäile uusi tunnussana "New Password"-lokeroon ja uudelleen "Retype Password"-lokeroon. Napauta sitten OK-näppäintä. Palaat takaisin ohjausstudioon.

   Kun et halua tunnussanan suojausta päälle, napauta "Password Protected"-lokeroa nollataksesi sen.

8. **Biljardipöytä** - voit määrittää ruudussa olevat paikat deaktivoidaksesi tai aktivoidaksesi "Lights Out NBA Screen Saver"in raahaamalla kahdeksikolla ja yhdeksiköllä merkityt pallot biljardipöydän pussiin. Kukin pussi edustaa paikkaa mikron ruudussa - neljä kulmaa, keskellä ylhäällä ja keskellä alhaalla. Raahaa yhdeksiköllä merkitty pallo (keltainen pallo, jossa valkea raita) pussiin, joka osoittaa paikan ruudussa ja aktivoi heti ruudunsäästäjän (kun hiiren osoitin siirretään ko. kohtaan ruudussa). Raahaa kahdeksikolla merkitty pallo (musta umpinainen) samalla tavalla pussiin, joka osoittaa paikan ruudussa, jonne haluat ripustaa ruudunsäästäjän (kun hiiren osoitin siirretään ko. kohtaan ruudussa). Napauta kahdesti ikkunan vasemmassa yläkulmassa palataksesi ohjausstudioon.

Kokoonpanopaneeli

Kun olet saanut ohjausstudion asetusvaihtoehdot valmiiksi, napauta NBA-kuvaketta (yhtä viidestä näppäimestä ohjausstudion vasemmalla puolella). Tästä valitaan joukkueet ja pelisuunnitelma sekä aktivoidaan "työpöytätapetti". Tämä "Dialog Box" sisältää pelisuunnitelmavaihtoehdot, NBA-joukkueiden viralliset logot ja lopuksi paikan pelisuunnitelman sääntöjä varten.

Pelisuunnitelmat

NBA-joutonäytössä on kymmenen pelisuunnitelmaa. Pelisuunnitelma on se, mikä ilmestyy itse asiassa ruutuun, kun "Lights Out" aktivoidaan. Kymmenestä pelisuunnitelmasta neljässä vaaditaan, että valitset koti- ja vierasjoukkueen sekä peliajan, tulostaulun, donkkauskilvan ja 3-pistekilvan. Vain kotijoukkuelokero ilmestyy näkyviin kuutta muuta pelisuunnitelmaa varten.

Säännöt - kun valitset pelisuunnitelman, kokoonpanopaneelin oikeassa alakulmassa oleva "Rules"-lokero vaihtuu, ja siitä näkyvät säännöt, jotka koskevat ko. pelisuunnitelmaa. Ohjaimia on neljää tyyppiä, eivätkä ne kaikki ole jokaisen pelisuunnitelman käyttämiä.

Liukujanat

raahaat vain liukujanaa vasemmalle tai oikealle. Näin tehdessäsi, ohjaus vaihtuu, ja se näkyy liukujanan alapuolelta.

Radionäppäimet

napauta tyhjän näppäimen sisäpuolella ja esiin ilmestyy pieni musta ympyrä, joka merkitsee sitä, että vaihtoehto toimii. Napauta sitä uudelleen saadaksesi vaihtoehdon pois päältä.

Sanomalokerot

näppäile sanomalokeroon enintään 25 merkkiä.

Varmistelokerot

napauta tyhjän lokeron sisäpuolella ja näkyviin ilmestyy "X", mikä merkitsee sitä, että vaihtoehto toimii. Napauta sitä uudelleen saadaksesi vaihtoehdon pois päältä.

Kotijoukkue - kun haluat valita kotijoukkueen, aseta hiiri haluamasi joukkueen logon kohdalle ja raahaa logo (pitämällä hiirinäppäintä alhaalla) kotijoukkuelokeroon. Vapauta sitten hiirinäppäin.

Vierasjoukkue - raahaa eri joukkueen logo vierasjoukkuelokeroon.

Napauta harjoitusnäppäintä, kun haluat katsella etukäteen pelisuunnitelmaa. Pane merkille, että "Practice"-tilasta tulee "Stop" esikatselun pyöriessä. Napauta "Stop" päästäksesi takaisin kokoonpanopaneeliin. Napauta OK-näppäintä tallentaaksesi tämänhetkiset joutonäyttöasetukset tai napauta "Cancel" palauttaaksesi joutonäytön aikaisemmille asetuksille.

Huom! - Harjoitusnäppäintä käytetään vain pelisuunnitelman esikatseluun. "Practice"-tilassa sääntöjen lokero pysyy ruudun oikeassa alakulmassa. Kun ruudunsäästäjä toimii normaalissa käyntitilassa, sääntöjen lokero ei ole näkyvissä.

"Tapetti"

"Joukkuelogotapetin" avulla voit esittää joukkuelogot työpöytätaustana näyttöpäätteessä joko yhtenä suurena, keskeisenä logona tai sarjana pienempiä laattalogoja. Saat myöskin vaihtoehdon esittää kaikki logot koko divisioonaa varten (Atlantic, Central, Midwest tai Pacific). Kun haluat aktivoida "tapetin", napauta kokoonpanopaneelissa olevaa "Wallpaper"-näppäintä. Näkyviin ilmestyy "Wallpaper Dialog"-lokero, jossa on neljä osaa.

Joukkueen valinta - siirrä kohdistinta tai käytä rullausjanaa joukkueen paikantamiseen. Valitse joukkue napauttamalla joukkueen nimeä. Kuvan esikatselu näkyy alasvetovalikon vasemmalta puolelta. Jos valitset divisioonalogoja esittelyyn, napauta valitsemasi divisioonan joukkuetta ja napauta sitten divisioonanäppäintä.

Sommite - napauta keskeistä radionäppäintä ja näkyviin tulee yksi suuri keskellä oleva logo työpöydälle. Napauta laattaa saadaksesi näyttöön sarjan pieniä logoja. Saadaksesi näyttöön kaikki logot koko divisioonaa varten napauta divisioonanäppäintä.

Vaihtoehdot - jos haluat "tapetti"logolle/logoille samat taustaväriominaisuudet kuin nykyisellä Windows-työpöydällä, napauta kohtien "Use Desktop Colour" ja "Use Desktop Pattern" vieressä olevia asianomaisia lokeroita. Jos haluat "tapetti"logon/logojen ilmestyvän mustalle taustalle, jätä lokerot tyhjiksi.

Kun haluat "tapetin" toiminnasta pois, napauta "No Wallpaper"-lokeroa.

Säännöt

Kullakin kymmenestä pelisuunnitelmasta on yhteinen vaihtoehto, "Include in Rotation". Kun se valitaan lokeroa napauttamalla, se sisältää erikoispelisuunnitelman, jota tulee käyttää pelisuunnitelman kierrätysominaisuudessa, kuten ohjausstudio-osassa on kuvattu.

Peliaika

todellisiin NBA-tilastoihin perustuva simuloitu NBA-peli. Muistathan valita kaksi joukkuetta.

Peliaikasäännöt

Neljännes alkuun - ohjaa, kun simuloitu koripallopeli alkaa. Asetukset ovat 1:stä 4:ään. Jos määräät muun kuin 1. neljänneksen, ruudunsäästäjä toistaa heti aikaisemman(t) neljänneksen(t) ja jatkaa "suorana lähetyksenä" ruudussa.

Äänen voimakkuus - säätää eri peliäänien, mm. yleisöhälinän tason.

Kannattajat

kannattajat viihdyttävät itseään "Wave"-muunnoksilla tai värikkäällä ja luovalla korttiosalla.

Kannattajien säännöt

Valitse aaltoilu- tai korttiosa - jos valitset aaltoilun, näkyviin ilmestyy kaksi liukuohjainta: aaltoilunopeus ja äänen voimakkuus. Jos valitset korttiosan, kaksi muuta ohjainta ilmestyy näkyviin: sanoma, joka sallii sinun lisätä sanoman kannattajien näytteille panemaan grafiikkasarjaan, ja äänen voimakkuus, joka säätää äänen tason.

Äänen voimakkuus - säätää eri peliäänien, mm. yleisöhälinän tason.

Hiiviskelijä

joutilasta aikaa - jättiläismäinen hiiviskelijä kuljeksii taivaita ja etsii divisioonan kilpailijoita ja lähettää heidät pysyvästi kaartelemaan.

Hiiviskelijäsäännöt

Nopeus - säätää, kuinka nopeasti hiiviskelijä liikkuu ruudun poikki.

Äänen voimakkuus - säätää äänen tason.

Kelluminen

kotijoukkueen logo kelluu ympäri ruutua ja etsii peliä.

Kellumissäännöt

Nopeus - säätää, kuinka nopeasti kotijoukkueen logo liikkuu ympäri ruutua.

Koko - säätää kotijoukkueen logon/logojen koon: pieni, keskikokoinen ja suuri.

Kuinka monta - säätää kotijoukkueen logojen lukumäärän 1:stä 10:een.

Lakaisija

kilpakentän työporukka lakaisee kentän ja paljastaa suosikkijoukkueen logon ja muita koripalloesineitä.

Lakaisijasäännöt

Nopeus - säätää, kuinka nopeasti lakaisija puhdistaa kentän.

Joutoaika

oikea kello osoittaa ajan joko analogi- tai digitaalimuodossa.

Joutoaikasäännöt

Nopeus - säätää, kuinka nopeasti kello liikkuu ruudun ympäri.

Minkä tyyppinen - säätää näytössä olevan kellotyypin. Vaihtoehdot ovat: analogi, digitaali tai sattumanvarainen.

Äänen voimakkuus - säätää kellon tikityksen ja lyöntien äänen tason.

Tähtipurkaus

kotijoukkueen logo siirtyy ruudussa paikasta toiseen ja pomppii reunoista pois. Kun se koskettaa jotain sivua, se laukaisee ilotulitusräjähdyksen.

Tähtipurkaussäännöt

Nopeus - säätää, kuinka nopeasti kotijoukkueen logo siirtyy ruudussa paikasta toiseen.

Kuinka monta - säätää logojen lukumäärän 1:stä 10:een.

Äänen voimakkuus - säätää äänen tason.

Tulostaulu

simuloidun pelin täysin toimiva elektroninen tulostaulu kelluu ympäri ruutua.

Tulostaulusäännöt

Nopeus - säätää, kuinka nopeasti tulostaulu liikkuu ympäri ruutua.

Sanoma - merkitse tähän sanoma, joka näkyy tulostaulusta.

Pussiin donkkaus

joukkuelogoista näkyy heidän nokkeluutensa, kun he suorittavat monia erilaisia törkeitä donkkauksia. Sinulla voi olla kaksi joukkuetta kilpailemassa tai voit merkitä kahden pelaajan nimet.

Pussiin donkkauksen säännöt

Pelaajien nimet - voit merkitä pelaajien nimet.

Äänen voimakkuus - säätää donkkauksen äänen tason.

3-pistekilpa

sinulla voi olla joukkueita kilpailemassa tai voit merkitä pelaajien nimet. Kaksikymmentäviisi heittoa 60 sekunnissa!

3-pistesäännöt

Pelaajien nimet - voit merkitä pelaajien nimet.

Äänen voimakkuus - säätää kellon tikityksen ja lyöntien äänen tason.

Järjestelmän vaatimukset

käyttääksesi täysin hyväksi "Lights Out Sports Fans"ia suosittelemme:

- Vähintään Microsoft Windows versio 3.1
- PC-mikro, jonka suoritin vähintään 80386
- VGA tai yhteensopiva videografiikka-adapteri ja monitori
- CD ROM -asema ja kiintolevy
- Microsoft-hiiri tai yhteensopiva osoitinlaite
- 2 MB sovellusmuistia

Windows-tiedostojen vaihto asennuksen aikana

"Lights Out"in asennuksen aikana muunnetaan kaksi järjestelmätiedostoa: WIN.INI ja CONTROL.INI. Nämä tiedostot ovat Windows-hakemistossa. Tiedostot palautetaan alkuperäiseen tilaan, jos "Lights Out"-asennuksenpoisto-ohjelma (ks. alla) ajetaan.

Asennuksenpoisto-ohjelma

Yksinkertaistaa "Lights Out"in poiston mikrosta. Ajamalla asennuksenpoisto-ohjelman kaikki "Lights Out Sports Fans"-tiedostot (kaikkia versioita varten) ja hakemistot poistetaan automaattisesti. Ainoa henkilötyönä tapahtuva vuorovaikutus tarvitaan poistamaan "Lights Out Sports Fans"-ohjelmaryhmä ja tiedosto LOSFPURG.EXE Windows-hakemistosta. Ajaaksesi asennuksenpoisto-ohjelman mene "Lights Out Sports Fans"-ohjelmaryhmään ja napauta kahdesti kuvaketta "Lights Out De-install". Saat kehotteena varmistussanoman. Napauta YES-näppäintä.

Tunnussanan suojaus

"Password Protection"-lokeron napauttaminen pois sulkee tunnussanan suojauksen, mutta ei poista tunnussanaa. Jos aktivoit tunnussanan suojauksen myöhemmin, tunnussanasta tulee taas aktiivinen. Jos olet unohtanut sen, aja asennuksenpoisto-ohjelma ja asenna sitten "Lights Out" uudelleen.

Asiakastuki

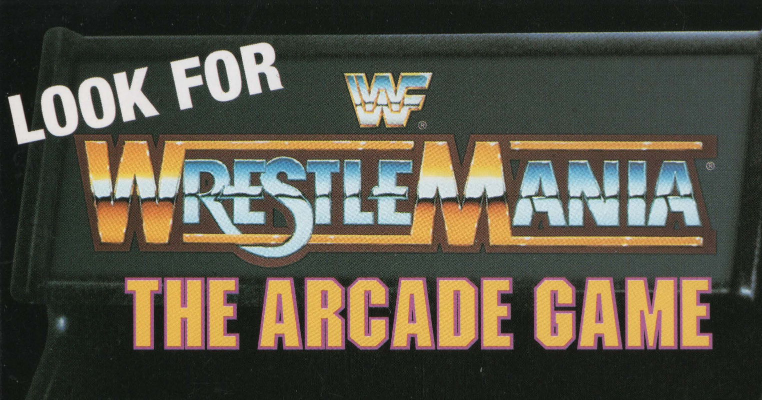
Jos sinulla on vaikeuksia asentaa "Lights Out" tai sinulla on kysyttävää, soita asiakastukiryhmällemme numeroon (313) 769-1675, klo 9.00-16.00 välisenä aikana itärannikon aikaa maanantaista perjantaihin.

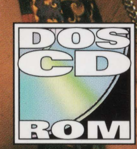
Copyright ©1995 Quadrangle Software -
5200 Venture Drive #200, Ann Arbor, MI 48108
313-769-1675 telefax: 313-769-1695

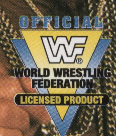
Kaikki oikeudet pidätetään. Painettu USA:ssa. Mitään tämän asiakirjan osaa ei saa kopioida, valokuvata, jäljentää, kääntää, mikrofilmata tai muuten monistaa millekään materiaalille ilman Quadrangle Softwaren kirjallista suostumusta. "Lights Out Sports Fans NBA Screen Saver"-ohjelmiston ja dokumentoinnin käyttö on pakkauksen mukana tulevan lisenssisopimuksen alainen. "Lights Out" ja "Lights Out Sports Fans" ovat Quadrangle Softwaren tavaramerkkejä.

Tässä tuotteessa käytetyt NBA:n ja yksittäisten NBA-jäsenjoukkueiden tunnukset ovat NBA Properties Inc:n ja kunkin oman jäsenjoukkueen tavaramerkkejä, kustannusoikeudella suojattuja malleja sekä muita henkisen tuotteen muotoja eikä niitä saa käyttää ilman NBA Properties Inc:n kirjallista suostumusta. ©1995 NBA Properties Inc. Kaikki oikeudet pidätetään.

Windows on Microsoft Corporationin rekisteröity tavaramerkki.









DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A.,
12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France